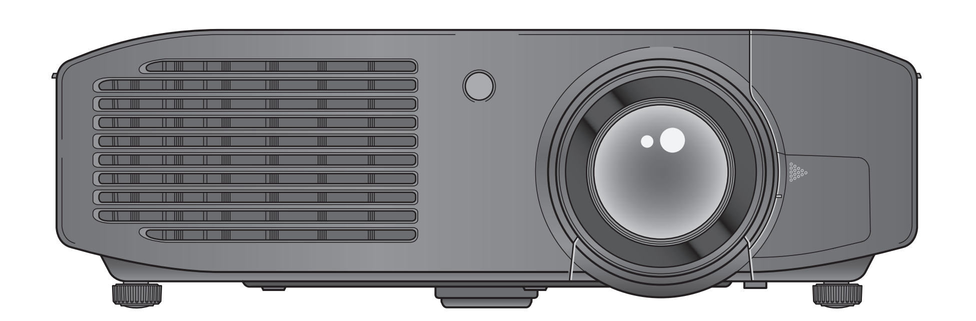
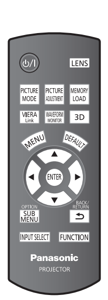
Panasonic®

Manuel d'utilisation
Manuel des fonctions
Projecteur LCD

N° De Modèle. PT-AT6000E

Nous vous remercions d'avoir acheté ce produit Panasonic.

- Avant de l'utiliser, veuillez lire attentivement le mode d'emploi (Guide de base / Manuel des fonctions).
- Veuillez lire la section « Mise en garde » (➡ pages 6 à 13) attentivement avant d'utiliser le projecteur.





FRENCH

TQBJ0467

Marques commerciales

- Apple et iPhone sont des marques déposées de Apple Inc. enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- VGA et XGA sont des marques commerciales de International Business Machines Corporation.
- S-VGA est une marque commerciale déposée de Video Electronics Standards Association.
- HDMI, le logo HDMI et High Definition Multimedia Interface sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées de HDMI Licensing LLC.
- La police utilisée dans les affichages à l'écran est une police bitmap Ricoh, conçue et vendue par Ricoh Company Ltd.
- RealD 3D est une marque de RealD Inc.
- D'autres noms, noms de sociétés, des noms de produits, etc., qui apparaissent dans ce mode d'emploi sont des marques de commerce ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.

Notez que les symboles ® et TM sont omis dans le mode d'emploi.

Illustrations de ce document

- Les illustrations du projecteur et des écrans peuvent différer du produit qu'elles représentent.

Références de page

- Dans ce document, les pages de référence sont indiquées dans le format (➡ page 00).

Terminologie

- L'accessoire « télécommande sans fil » est appelé « télécommande » dans ce document.

Caractéristiques du projecteur

Vivre l'expérience de la 3D

- Doté de la technologie 3D (3D en mouvement, technologie 3D d'entraînement à double vitesse et technologie de conversion 2D vers 3D) qui permet d'apprécier des contenus divers à des niveaux de qualité élevés.

Luminosité et un contraste améliorés

- La luminosité et le contraste ont été améliorés grâce au développement d'un nouveau système optique et de nouvelles lampes de haute intensité.

Fonction de réglage améliorée

- Doté de la nouvelle fonction de réglage de la parallaxe permettant de simplifier le réglage latéral pendant l'entrée de signaux d'image 3D, ainsi que de la nouvelle fonction de réglage de gamma qui permet un réglage gamma plus fin.

Étapes rapides

Pour plus de détails, reportez-vous à la page correspondante.

1. Installation de votre projecteur
(➡ page 21)



2. Connexion du projecteur à d'autres périphériques
(➡ page 26)



3. Branchement du cordon d'alimentation
(➡ page 28)



4. Mise en marche du projecteur
(➡ page 29)



5. Sélection du signal d'entrée
(➡ page 31)



6. Réglage de l'image
(➡ page 31)

Sommaire

Veillez à lire la section « Mise en garde ». (➡ pages 6 à 13)

Informations importantes
Préparation
Mise en route
Fonctionnement de base
Ajustement et réglages
Entretien
Annexe

Informations importantes

Préparation

Mise en route

Fonctionnement de base

Ajustement et réglages

Entretien

Annexe

Mise en garde

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA MASSE.

AVERTISSEMENT : Afin d'éviter des dommages qui risquent de causer un incendie ou des chocs électriques, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

Décret 3 d'information sur le bruit des machines. GSGV, 18 janvier 1991 : Le niveau de pression sonore à la hauteur de l'opérateur est inférieur ou égal à 70 dB (A) selon ISO 7779.

AVERTISSEMENT :

1. Débrancher l'appareil de sa prise secteur lorsque celui-ci n'est pas utilisé pendant une longue période.
2. Pour prévenir tout risque d'électrocution, ne retirez pas le capot. Cet appareil ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. Confiez les réparations à un technicien qualifié.
3. Ne pas retirer la goupille de mise à la terre de la fiche d'alimentation. Cet appareil est équipé d'une fiche d'alimentation de type mise à la terre à trois broches. Cette fiche ne s'adapte que sur une prise de secteur de type mise à la terre. Il s'agit d'une caractéristique de sécurité. S'il n'est pas possible d'insérer la fiche dans la prise, contacter un électricien. Ne pas invalider le but de la mise à la terre.

MISE EN GARDE : Afin d'assurer une compatibilité totale et un fonctionnement sans failles, veuillez respecter les consignes d'utilisation de l'appareil, qui recommandent l'utilisation du cordon d'alimentation fourni et de câbles d'interface à blindage pour toutes les connexions à votre ordinateur ou périphériques. En cas d'utilisation du port de série pour commander le projecteur depuis un PC, vous devrez utiliser un câble générique à interface de série RS-232C avec noyau en ferrite. Tout changement ou modification non autorisé à cet équipement annule l'autorité de faire fonctionner cet appareil.

IMPORTANT : FICHE MOULÉE (GB seulement)

POUR VOTRE SÉCURITÉ, LISEZ ATTENTIVEMENT LE TEXTE SUIVANT.

Cet appareil est fourni avec une fiche secteur moulée à trois broches sûre et pratique. Un fusible de 13 ampères est fixé à cette fiche. Si le fusible doit être remplacé, veillez à ce que le nouveau fusible ait une valeur nominale de 13 ampères et qu'il soit approuvé par ASTA ou BSI à BS1362.

Assurez-vous que le corps du fusible porte bien la marque ASTA ou la marque BSI .

Si la fiche contient un couvercle de fusible amovible, veillez à bien le remettre en place une fois que le fusible a été remplacé. Si vous perdez le couvercle du fusible, la fiche ne doit pas être utilisée avant qu'un nouveau couvercle ait été mis en place. Vous pouvez acheter un couvercle de fusible de remplacement dans un centre technique agréé.

Si la fiche secteur moulée s'avère incompatible avec les prises du secteur à domicile, il sera nécessaire de retirer le fusible et de sectionner la prise avant de la mettre au rebut en prenant toutes les précautions nécessaires. Si vous insérez la fiche sectionnée dans n'importe quelle prise de 13 ampères, vous risquerez un choc électrique grave.

Si vous devez fixer une nouvelle fiche, respectez le code de câblage indiqué ci-dessous.
En cas de doute, adressez-vous à un électricien qualifié.

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA TERRE.

IMPORTANT : Chaque fil conducteur peut être identifié par sa couleur suivant l'ordre suivant:

Vert et jaune :	Terre
Bleu :	Neutre
Brun :	Electrisé

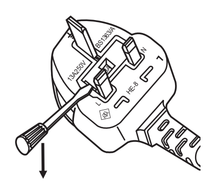
Comme les couleurs des fils du conducteur secteur de cet appareil peuvent ne pas correspondre aux marques colorées identifiant les bornes de votre fiche, procédez de la manière suivante.

Le fil de couleur VERT ET JAUNE doit être raccordé à la borne de la fiche marquée de la lettre E ou du symbole de terre ⏚ ou colorée en VERT ou VERT ET JAUNE.

Le fil de couleur BLEU doit être raccordé à la borne de la fiche marquée de la lettre N ou colorée en NOIR.

Le fil de couleur BRUN doit être raccordé à la borne de la fiche marquée de la lettre L ou colorée en ROUGE.

Remplacement du fusible : Ouvrir le compartiment des fusibles à l'aide d'un tournevis puis remplacer le fusible.



AVERTISSEMENT:

■ ALIMENTATION

La prise de courant ou le disjoncteur doivent être installés à proximité de l'appareil et doivent être d'accès facile en cas de problèmes. Si les problèmes suivants surviennent, coupez immédiatement l'alimentation électrique.
Si l'on continue d'utiliser le projecteur dans ces conditions, cela peut entraîner un incendie ou des chocs électriques.

- Si des objets étrangers ou de l'eau pénètrent dans le projecteur, couper immédiatement l'alimentation électrique.
- Si le projecteur tombe ou si le cabinet est cassé, couper l'alimentation électrique.
- Si l'on remarque une émission de fumée, d'odeurs suspectes ou de bruits provenant du projecteur, couper l'alimentation électrique.

Veuillez contacter un centre technique agréé pour des réparations et ne pas tenter de réparer le projecteur vous-même.

Pendant un orage, ne pas toucher le projecteur ou le câble.
Il y a risque d'électrocution.

Faire attention à ne pas endommager le cordon d'alimentation.
Si le cordon d'alimentation est endommagé, cela peut entraîner un incendie et des chocs électriques.

- Ne pas endommager le cordon d'alimentation, ne pas le modifier, ne pas le placer sous des objets lourds, ne pas le chauffer, ne pas le placer près d'objets chauffants, ne pas le tordre, ne pas le plier ou le tirer excessivement et ne pas le rouler en boule.

Si le cordon d'alimentation est endommagé, le faire réparer par un centre technique agréé.

Insérer à fond la fiche d'alimentation dans la prise de courant, et le connecteur d'alimentation dans le projecteur.
Si la fiche n'est pas complètement insérée, il existe un risque de surchauffe ou d'électrocution qui pourrait provoquer un incendie.

- Ne pas utiliser de fiche endommagée ou de prise de courant lâche.

Ne pas utiliser un câble électrique autre que celui fourni.
Cela peut entraîner des chocs électriques.

Nettoyer la prise d'alimentation régulièrement afin d'éviter toute accumulation de poussière.
Le fait de ne pas respecter ces consignes peut entraîner un incendie.

- Si de la poussière s'accumule sur la fiche du cordon d'alimentation, l'humidité peut endommager l'isolant.
- Si le projecteur n'est pas utilisé pendant une période prolongée, débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

Débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant et l'essuyer régulièrement avec un tissu sec.

Ne pas manipuler la prise d'alimentation avec les mains mouillées.
Cela peut entraîner des chocs électriques ou un incendie.

Ne pas surcharger la prise murale.
Si l'alimentation est surchargée (par exemple, par l'utilisation de trop d'adaptateurs), cela risque de faire surchauffer le projecteur et peut entraîner un incendie.

■ LORS DE L'UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer le projecteur sur des matériaux comme un tapis ou du tissu éponge.
Cela peut provoquer une surchauffe du projecteur, pouvant entraîner des brûlures, un incendie ou endommager le projecteur.

Endroits humides ou poussiéreux ou dans des endroits où le projecteur peut entrer en contact avec des fumées grasses ou de la vapeur.
L'utilisation du projecteur dans de telles conditions provoque un incendie, une électrocution ou une détérioration des composants. Une détérioration des composants (tels que les supports de fixation au plafond) peut entraîner la chute du projecteur monté au plafond.

Ne pas installer ce projecteur dans un endroit qui n'est pas assez résistant pour supporter le poids du projecteur ou sur une surface en pente ou instable.
Cela peut faire tomber le projecteur ou le faire basculer, ce qui peut entraîner des dommages ou des blessures.

AVERTISSEMENT:

Ne pas obstruer les orifices d'entrée et de sortie d'air.
Cela risque de faire surchauffer le projecteur, et causer un incendie ou endommager le projecteur.

- Ne pas installer le projecteur dans des endroits étroits, mal ventilés tels que des placards ou des étagères.
- Ne pas placer le projecteur sur du tissu ou du papier, ces matériaux peuvent être aspirés dans l'orifice d'entrée d'air.

Ne pas placer les mains ou autres objets près de l'orifice de sortie d'air.
Cela peut entraîner des brûlures ou abîmer vos mains ou d'autres objets.

- De l'air chaud sort par l'orifice de sortie d'air. Nepas placer les mains ou le visage ou des objets incapables de supporter la chaleur près de l'orifice de sortie d'air.

Ne pas couvrir l'entrée/la sortie d'air et ne rien placer à 100 mm (4") de cette entrée/sortie.
Cela risque de faire surchauffer le projecteur, et causer un incendie ou endommager le projecteur.

Ne pas exposer vos yeux et votre peau aux faisceaux lumineux émis depuis l'objectif du projecteur lors de son utilisation.
Cela peut entraîner des brûlures ou une perte de la vue.

- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur. Ne pas exposer vos yeux ou vos mains directement à cette lumière.
- Veiller particulièrement à ce que les enfants ne regardent pas dans l'objectif. En outre, éteindre le projecteur si vous vous en éloignez.

Ne jamais entreprendre de modification quelconque ou le démontage du projecteur.
Des hautes tensions peuvent entraîner un incendie ou des chocs électriques.

- Pour toute inspection, réglage ou réparation, s'adresser à un centre technique agréé.

Ne pas projeter une image avec l'objectif fourni installé.
Cela peut entraîner un incendie ou des chocs électriques.

Veiller à ce qu'aucun objet métallique, objet inflammable ni liquide n'entre à l'intérieur du projecteur. Veiller à ce que le projecteur ne prenne pas l'humidité.
Cela peut entraîner un court-circuit ou une surchauffe et peut causer un incendie, un choc électrique ou endommager le projecteur.

- Ne pas placer de récipients contenant du liquide ou des objets métalliques à proximité du projecteur.
- Si du liquide entre à l'intérieur du projecteur, entrez en contact avec votre revendeur.
- Faire particulièrement attention aux enfants.

Utiliser le support au plafond indiqué par Panasonic.
Un support au plafond défectueux peut entraîner des risques de chute.

- Installer le câble de sûreté sur le support au plafond pour éviter la chute du projecteur.

Toute installation (tel que le support au plafond) doit être effectuée uniquement par un technicien qualifié.
Si l'installation n'est pas faite correctement, cela peut entraîner des blessures ou des accidents, comme des chocs électriques.

- N'utilisez aucun support autre que le support au plafond agréé.
- Veillez à utiliser le câble auxiliaire fourni avec un boulon à œil comme mesure de sécurité supplémentaire pour éviter que le projecteur tombe. (Installer dans un endroit différent du support au plafond)

AVERTISSEMENT:

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser ou manipuler les piles de manière inappropriée, se référer à ce qui suit.

Sinon, cela peut entraîner des brûlures, les piles risquent de fuir, de surchauffer, d'exploser ou de prendre feu.

- Utiliser uniquement les piles spécifiées.
- Ne pas démonter des piles à anode sèche.
- Ne pas chauffer les piles ou ne pas les mettre dans de l'eau ou au feu.
- Veiller à ce que les bornes + et - des piles n'entrent pas en contact avec des objets métalliques tels que colliers ou épingles à cheveux.
- Ne pas ranger les piles avec des objets métalliques.
- Ranger les piles dans un sac en plastique, et ne pas les ranger à proximité d'objets métalliques.
- Lorsqu'on insère les piles, veiller à ce que les polarités (+ et -) soient bien respectées.
- Ne pas utiliser une pile neuve avec une ancienne, ni mélanger différents types de piles.
- Ne pas utiliser des piles dont le revêtement externe s'écaille ou a été retiré.

Si le fluide de la pile fuit, ne pas le toucher à mains nues et prendre les mesures suivantes le cas échéant.

- Si du fluide de pile touche votre peau ou un vêtement, cela peut entraîner une inflammation cutanée ou des blessures. Rincer à l'eau claire et consulter un médecin immédiatement.
- Si du fluide de pile entre en contact avec vos yeux, cela peut entraîner une perte de la vue. Dans ce cas, ne pas se frotter les yeux. Rincer à l'eau claire et consulter un médecin immédiatement.

Ne pas démonter la lampe.

Si la lampe se casse, cela risque d'entraîner des blessures.

Remplacement de la lampe

La lampe a une pression interne élevée. Si elle est manipulée incorrectement, une explosion et de graves blessures ou des accidents peuvent s'ensuivre.

- La lampe peut facilement exploser si elle est heurtée contre des objets durs ou si on la laisse tomber.
- Avant de remplacer la lampe, veiller à débrancher la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant. Il y a risque d'électrocution ou d'explosion.
- Lors du remplacement de la lampe, mettre le projecteur hors tension et laisser la lampe refroidir pendant au moins une heure avant de la manipuler, sinon il y a des risques de brûlures.

Ne pas laisser des enfants ou des animaux domestiques toucher la télécommande.

- Après avoir utilisé la télécommande, la ranger hors de portée des enfants ou des animaux domestiques.

Ne pas utiliser le cordon d'alimentation fourni avec un autre appareil que ce projecteur.

- L'utilisation du cordon d'alimentation fourni avec d'autres appareils que ce projecteur peut entraîner un court-circuit ou une surchauffe et causer un choc électrique ou un incendie.

Retirer les piles épuisées de la télécommande au plus vite.

- Laisser les piles dans la télécommande peut entraîner la fuite du fluide des piles, une surchauffe ou l'explosion des piles.

MISE EN GARDE:

■ ALIMENTATION

Lors du débranchement du cordon d’alimentation, assurez-vous de tenir la prise et le connecteur d’alimentation.
Si vous tirez sur le cordon d’alimentation lui-même, il sera endommagé et cela peut causer un incendie, des courts-circuits ou des chocs électriques sérieux.

Si vous n’utilisez pas le projecteur pendant une longue période de temps, débrancher la fiche du cordon d’alimentation de la prise de courant et retirer les piles de la télécommande.
Sinon cela peut causer des chocs électriques ou un incendie.

Débrancher la fiche du cordon d’alimentation de la prise de courant avant d’effectuer tout nettoyage ou remplacement de l’unité.
Sinon cela peut causer des chocs électriques.

■ LORS DE L’UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer un autre projecteur ou d’autres objets lourds sur le projecteur.
Cela peut déséquilibrer le projecteur et le faire tomber, ce qui peut entraîer des dommages ou des blessures. Le projecteur sera endommagéou déormé.

Ne pas peser de tout son poids sur ce projecteur.
Vous risquez de tomber ou le projecteur peut casser ce qui peut causer des blessures.

- Veiller tout particulièrement à ce que les enfants ne se tiennent pas debout ou ne s’asseyent pas sur le projecteur.

Ne pas utiliser le projecteur dans des lieux extrêmement chauds.
Cela peut entraîner la détérioration du boîtier externe ou des composants internes ou un incendie.

- Soyez particulièrement vigilant(e) dans des lieux exposés à la lumière solaire directe ou à proximité d’un four.

Débrancher toujours tous les câbles avant de déplacer le projecteur.
Le fait de déplacer le projecteur avec des câbles branchés peut endommager les câbles, ce qui pourrait causer un incendie ou des chocs électriques.

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser l’ancienne lampe.
Cela risque d’entraîner une explosion de la lampe.

Si la lampe s’est cassée, ventiler immédiatement la pièce. Ne pas toucher ni approcher le visage des morceaux cassés.
Le non respect de cette consigne peut entraîner l’absorption du gaz par l’utilisateur. Ce gaz se dégage lorsque la lampe est cassée et il contient presque autant de mercure qu’une lampe fluorescente, de plus les morceaux cassés peuvent provoquer des blessures.

- Si vous pensez avoir inhalé du gaz ou que du gaz a pénétré dans votre bouche ou dans vos yeux, contactez un médecin immédiatement.
- S’adresser au revendeur pour le remplacement de la lampe et l’inspection de l’intérieur du projecteur.

PRÉCAUTION :

■ Affichage de vidéo 3D

Le visionnement d'images 3D est déconseillé aux personnes présentant une hyper-sensibilité à la lumière, des problèmes cardiaques ou une faiblesse fragile.
Cela peut dégrader leur état de santé.

Cesser de porter les lunettes 3D en cas de fatigue, d'inconfort et de tout autre problème.
Leur usage continu peut engendrer des problèmes de santé. Marquer une pause si nécessaire.

Lors d'une projection de films 3D, visionner un seul film à fois et marquer une pause si nécessaire.

Lors de l'affichage d'un contenu 3D sur des appareils interactifs tels que des jeux ou des ordinateurs 3D, marquer une pause appropriée toutes les 30 à 60 minutes.
Une utilisation prolongée peut entraîner une fatigue oculaire.

Utiliser des lunettes 3D lors du visionnage de vidéos 3D.

Ne pas basculer la tête lors du visionnage de vidéos avec des lunettes 3D.

Le port de verres correcteurs avec les lunettes 3D est recommandé pour les personnes placées près ou loin de l'écran, les personnes ayant une vision moins bonne à droite ou à gauche, ou les personnes astigmates, etc.

Si l'image vidéo 3D est dédoublée, cesser le visionnage.
Le visionnage prolongé peut entraîner de la fatigue oculaire.

Regarder l'écran à une distance au moins 3 fois supérieure à la hauteur de l'écran.
Distance recommandée : Taille de l'écran 2,03 m (80") (16:9): 3 m (9'10") ou plus
Taille de l'écran 2,54 m (100") (16:9): 3,8 m (12'6") ou plus
L'utilisation des lunettes 3D à une distance inférieure à celle recommandée peut provoquer une fatigue oculaire.
Si l'écran comporte une bande noire en haut et en bas, notamment pendant la lecture de certains films, le regarder à une distance 3 fois supérieure à la hauteur de l'image.

■ Utilisation de lunettes 3D (option).

Ne pas se déplacer lors du port de lunettes 3D.
La zone environnante peut sembler sombre, ce qui peut provoquer une chute ou d'autres accidents pouvant provoquer des blessures.

Ne pas utiliser les lunettes 3D pour des activités autres que le visionnage.

Ne pas utiliser de lunettes 3D si elles sont endommagées.
Risque de blessure ou de fatigue oculaire.

Ne pas placer d'objets fragiles à proximité lors du port de lunettes 3D.
La vidéo 3D peut fausser la perception d'objets réels, les mouvements réalisés durant l'utilisation de lunettes 3D peuvent donc être dommageables aux objets et aux personnes.

Le port de lunettes 3D est déconseillé aux enfants de 5 à 6 ans.
Il est difficile de mesurer les réactions des enfants à la fatigue ou l'inconfort ; leur condition peut se dégrader brutalement.
Si un enfant porte les lunettes, les adultes qui l'accompagnent veilleront à ce qu'il ne se fatigue pas

Si les lunettes 3D sont endommagées ou posent des problèmes, cesser de les utiliser immédiatement.
Leur usage prolongé engendre un risque de blessure, de la fatigue oculaire ou un risque sur la santé.

En cas d'inconfort au niveau de la peau, cesser de porter les lunettes 3D.
On a signalé quelques rares cas d'allergie au revêtement des lunettes.

En cas de rougeur sur le nez ou les tempes, de douleurs ou de démangeaisons, cesser de porter les lunettes 3D.
À la longue, celles-ci peuvent exercer une pression physique préjudiciable.

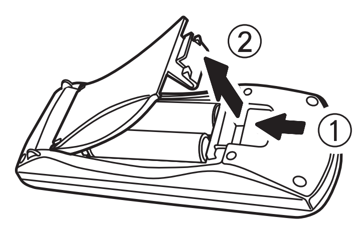
Charger les lunettes 3D rechargeables en les connectant au port USB d'une TV Panasonic prenant en charge la vidéo 3D ou à l'aide d'un chargeur certifié Panasonic fourni avec les lunettes 3D.
Le chargement à l'aide d'un autre dispositif peut entraîner une fuite, la surchauffe ou l'explosion de la batterie.



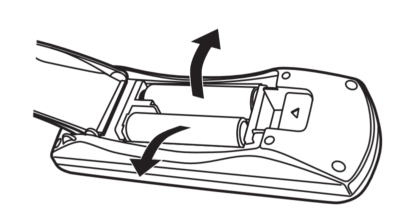
Pour retirer les piles

Piles de la télécommande

1. Appuyer sur le guide et soulever le couvercle.



2. Retirer les piles.



Précautions d’usage

Avant d’utiliser le projecteur, veillez à retirer l’emballage, c’est-à-dire les bandes de fixation et le film protecteur.

Jetez l’emballage retiré de manière appropriée.

Précautions de transport

- L’objectif de projection est sensible aux vibrations et aux chocs. Lors du transport du projecteur, vérifiez que le bouton est placé sur l’objectif.
- Tenez le projecteur par la base lorsque vous le déplacez.
- Lorsque vous transportez le projecteur, rangez les pieds de réglage pour éviter de les endommager.

Précautions d’installation

Ne pas installer le projecteur à l’extérieur.

Ce projecteur doit être utilisé à l’intérieur.

Ne l’utilisez pas dans les conditions suivantes.

- Dans des endroits où des vibrations et des chocs peuvent se produire, tels que dans une voiture ou tout autre véhicule : cela pourrait endommager les pièces internes et entraîner un dysfonctionnement.
- À proximité de l’échappement d’un climatiseur : en fonction des conditions d’utilisation, l’écran peut osciller à cause de l’air chaud sortant de l’échappement d’air, ou de l’air chauffé ou refroidi provenant d’un climatiseur. Veillez à ce que l’échappement provenant du projecteur ou d’un autre appareil, ou à ce que l’air d’un climatiseur ne soit pas dirigé directement sur le projecteur.
- À proximité de sources de lumière (lampes de studio etc.) où la température varie considérablement (Environnement de fonctionnement (➡ page 106)) : cela peut réduire la durée de vie de la lampe ou provoquer des déformations du boîtier et des dysfonctionnements.
- À proximité de lignes à haute tension ou de moteurs : cela pourrait interférer avec le fonctionnement du projecteur.

À propos de la mise au point de l’objectif

Il arrive que la mise au point des objectifs haute luminosité ne soit pas stable immédiatement après la mise sous tension en raison de la chaleur dégagée par la source lumineuse. Effectuer la mise au point de l’objectif 30 minutes après le début de la projection vidéo.

Toujours régler [MODE HAUTE ALTITUDE] sur [OUI] lors de l’utilisation du projecteur à une altitude entre 1 400 m (4 593 ft) et 2 700 m (8 858 ft).

Cela risque de compromettre la durée de vie des composants et d’engendrer des erreurs.

Toujours régler [MODE HAUTE ALTITUDE] sur [NON] lors de l’utilisation du projecteur à une altitude inférieure à 1 400 m (4 593 ft).

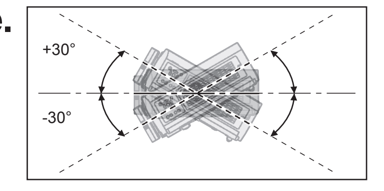
Cela risque de compromettre la durée de vie des composants et d’engendrer des erreurs.

Ne pas utiliser le projecteur à une altitude supérieure à 2 700 m (8 858 ft).

Cela risque de compromettre la durée de vie des composants et d’engendrer des erreurs.

Éviter d’incliner le projecteur ou de le placer sur le côté.

Éviter d’incliner le projecteur de plus de ±30 ° verticalement ou de ±10 ° horizontalement. Une inclinaison trop importante risque de réduire la durée de vie des composants.



Ne pas recouvrir l’entrée/la sortie d’air et ne rien placer à 100 mm (4") de cette entrée/sortie.

Demander à un technicien spécialisé ou à votre distributeur d’installer le produit au plafond.

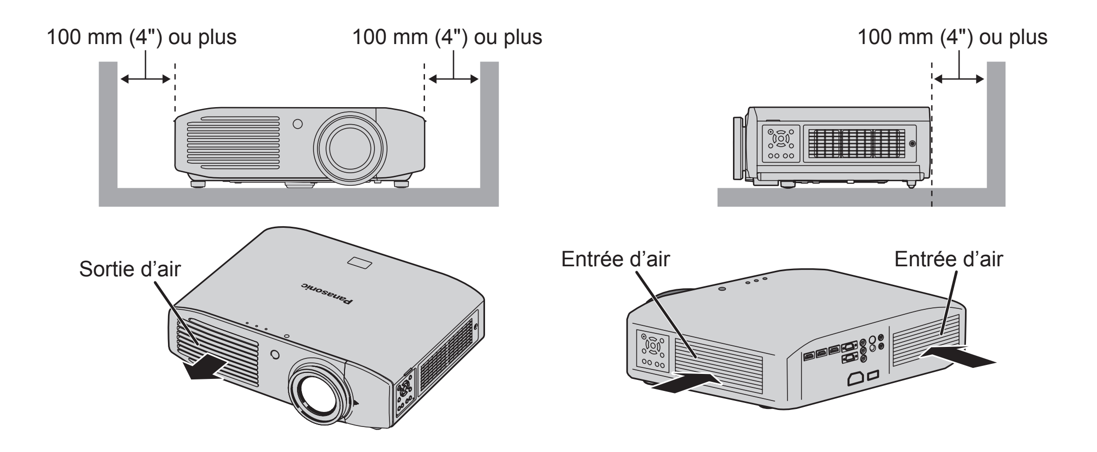
Un support de montage au plafond disponible en option est requis.
Modèle № : ET-PKA110H (pour plafonds hauts) ou ET-PKA110S (pour plafonds bas)

Utilisation d’un appareil à communications infrarouges

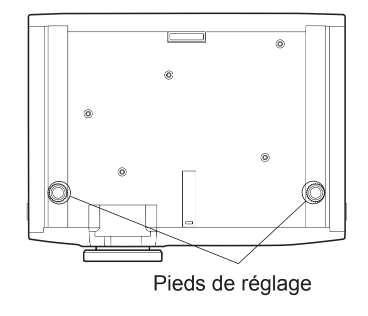
Les appareils à communications infrarouges (tels que les casques ou les micros sans fil à infrarouges) peuvent générer des problèmes de liaison (du bruit, par exemple). Pour y remédier, il est conseillé d’utiliser ces appareils le plus loin possible du projecteur ou de placer le récepteur de l’appareil à infrarouges en dehors du champ de projection.

Précautions d’installation

- Ne pas superposer les projecteurs.
- Ne pas recouvrir l’entrée ou la sortie d’air du projecteur.
- Disposer l’entrée ou la sortie d’air du projecteur de sorte qu’elle n’entre pas en contact avec l’air froid ou l’air chaud des climatiseurs.



- Éviter de placer le projecteur dans un espace fermé.
  Si le projecteur doit être installé dans une boîte, prévoir un appareil de climatisation ou un ventilateur séparé. Si la ventilation est insuffisante, la chaleur émise va s’accumuler et déclencher le circuit de protection du projecteur.
- Ne pas utiliser les pieds de réglage avant pour une mise en place au sol et pour le réglage de l’angle du projecteur dans cette configuration.
  Si vous utilisez les pieds de réglage pour un tout autre objet, l’ensemble risque d’être endommagé.



Précautions lors de l’utilisation

Netteté des images vidéo

- L’image vidéo possède une clarté et un contraste maximaux lorsque les rideaux sont tirés et que les lumières parasites proches de l’écran sont éteintes.
- Dans quelques cas, selon l’environnement d’utilisation, il arrive que l’image tremble à l’écran en raison d’un courant d’air chaud ou froid émanant d’une aération ou d’un climatiseur. Éviter d’utiliser le projecteur si sa façade est exposée à l’air provenant de la sortie de l’appareil, d’autres appareils ou de climatiseurs.
- Il arrive que la mise au point des objectifs haute luminosité ne soit pas stable immédiatement après la mise sous tension en raison de la chaleur dégagée par la source lumineuse. La mise au point se stabilise 30 minutes après le début de la projection vidéo.

Ne pas toucher la surface de l’objectif du projecteur avec les mains nues.

Les traces de doigt ou la poussière déposés à la surface de l’objectif seront agrandies à la projection et nuiront à la netteté des images vidéo. Replacer le bouchon sur l’objectif quand vous n’utilisez pas le projecteur.

À propos des panneaux LCD

Les panneaux LCD sont fabriqués à l’aide de technologies haute précision mais ils peuvent, dans certains cas, présenter des pixels éteints ou allumés en permanence. Il ne s’agit pas d’un défaut.
De plus, la projection d’une image fixe pendant une longue période peut générer des images rémanentes sur un panneau LCD. Dans certains cas, ces images rémanentes ne disparaissent pas complètement.

À propos des composants optiques

En cas d’utilisation dans un environnement soumis à une température élevée, à la poussière ou à la fumée de cigarette, le cycle de remplacement des composants optiques, tels que les panneaux LCD et les plaques polarisantes, peut être raccourci après moins d’une année d’exploitation. Pour plus de détails, contacter le revendeur.

À propos de la lampe

Pour l’éclairage, ce produit utilise une lampe au mercure haute pression.
Une lampe au mercure haute pression présente les caractéristiques suivantes.

- Sa luminosité décroît avec le temps.
- Dans certains cas, la lampe peut émettre un son puissant, se fissurer ou atteindre la fin de son cycle de vie en raison de chocs, d’un dommage ou de la détérioration liée au temps.
- La durée de vie peut varier sensiblement selon les caractéristiques et les conditions d’utilisation de la lampe. L’utilisation continue de la lampe pendant plus de 6 heures ou plusieurs utilisations très rapprochées du bouton de mise sous tension peuvent altérer la lampe.
- Dans de très rares cas, la lampe peut être endommagée dès le début de la projection.
- Le risque d’explosion augmente lorsque la lampe approche de la fin de sa vie.
- Si la lampe explose, le gaz à l’intérieur de celle-ci peut s’échapper sous forme de fumée.
- Se munir d’une lampe de rechange.

À propos de l’élimination

Pour mettre ce produit au rebut, renseignez-vous auprès des autorités locales ou de votre revendeur pour connaître les méthodes de mise au rebut appropriées.
La lampe contient du mercure. Lorsque vous devez jeter des lampes usagées, contactez vos autorités locales ou votre revendeur pour connaître les méthodes de mise au rebut appropriées.

Conformément à la directive 2004/108/CE, article 9(2)
Panasonic Testing Centre
Panasonic Service Europe, une division de Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hambourg, F.R. Allemagne

Accessoires

Vérifiez que les éléments affichés ci-dessous sont fournis.

Télécommande sans fil : 1 (N2QAYB000680)	Bouchon d’objectif : 1 (TXFKK01THHZ) (préchargé à l’achat)	Cordon d’alimentation : 1 (TXFSX01RXQZ)	Cordon d’alimentation : 1 (TXFSX01RXRZ)
	Pile AA/R6 : 2 (pour la télécommande)	CD-ROM : 1 (TXFQB02THHZ)	

Attention

- Éliminer le capuchon du câble d’alimentation et l’emballage du projecteur selon la réglementation en vigueur.
- Contacter un centre de service après-vente agréé en cas de perte de l’un des accessoires.
- Les références des accessoires et des accessoires en option peuvent être modifiées sans préavis.
- Tenir les petites pièces hors de portée des enfants.
- Conservez le bouchon d’objectif de manière appropriée.
  Le bouchon d’objectif protège l’objectif de projection contre la poussière et les saletés.
  Placez le bouchon sur l’objectif lorsque l’appareil est inutilisé.

Accessoires en option

Accessoires en option (noms de produits)	Modèle No
Support de fixation au plafond	ET-PKA110H (pour plafonds hauts) ou ET-PKA110S (pour plafonds bas)
Émetteur infrarouge 3D	ET-TRM110
Bloc-lampe de remplacement	ET-LAA410
Lunettes 3D	TY-EW3D3ME*1*2

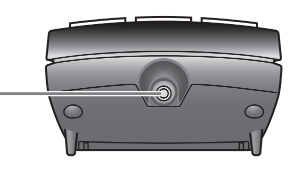
*1: Si vous ne possédez pas un téléviseur Panasonic 3D, utilisez un chargeur avec un port USB 2.0 pour recharger vos lunettes 3D. Le chargeur recommandé est l’Adaptateur secteur USB pour iPhone d’Apple.
*2: Le code décrit à la fin du numéro de modèle des lunettes 3D peut varier selon le pays d’achat.

À propos du projecteur

Télécommande

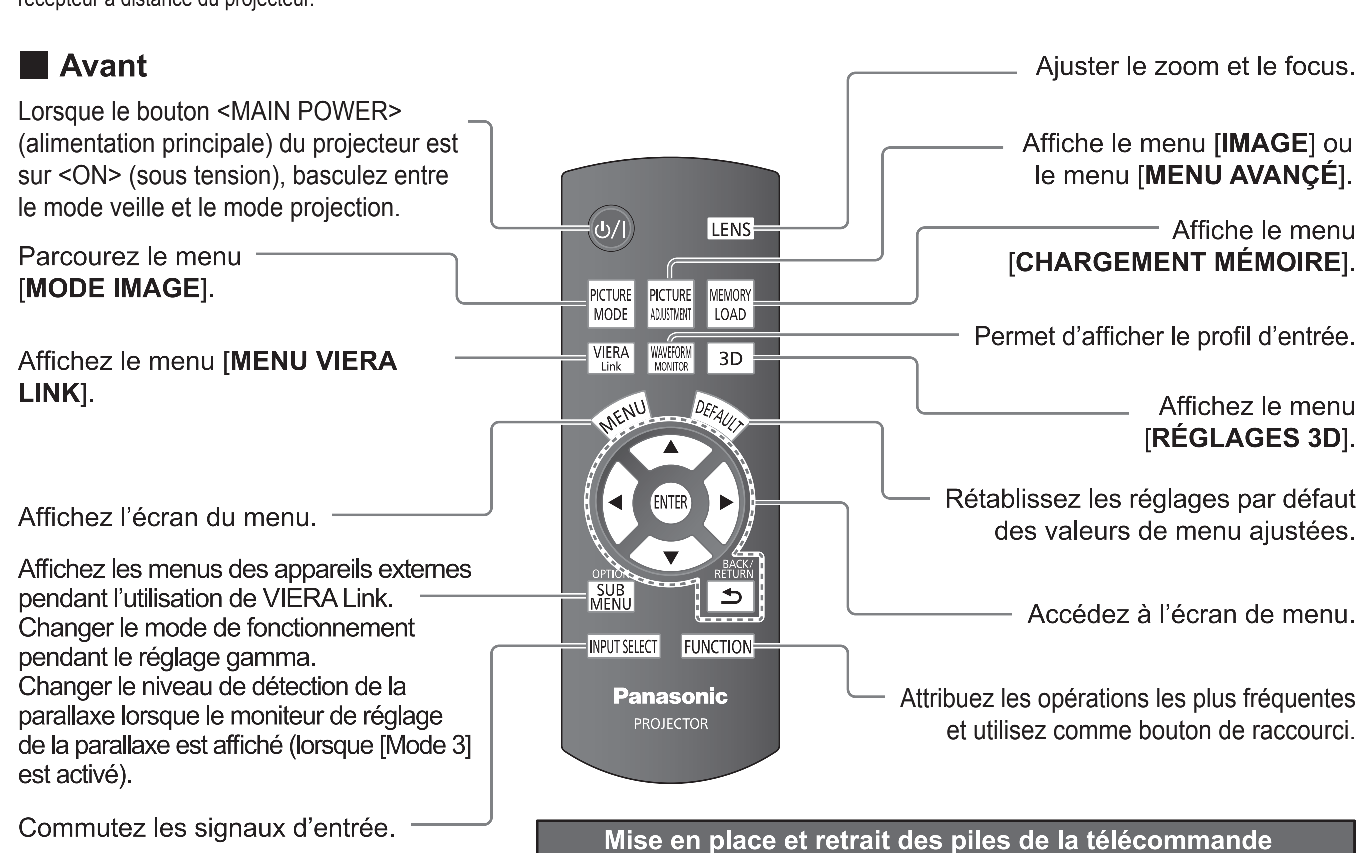


Dessus



Transmetteur du signal de télécommande
Envoyez un signal de télécommande.
Durant l'utilisation, pointez la télécommande vers le récepteur à distance du projecteur.

Avant



Mise en place et retrait des piles de la télécommande

Ouvrez le couvercle.

Insérez les piles et replacez le couvercle (insérez chaque pile en commençant par le côté plat ⊖).

- Retirez les piles dans l'ordre inverse de leur mise en place.

Attention

- Ne pas faire tomber la télécommande.
- Éviter le contact avec les liquides ou l'humidité.
- Ne pas essayer de démonter ou de modifier la télécommande.

Remarque

- Lorsque l'allumage est activé, le fait d'appuyer sur les boutons de la télécommande allume ces derniers. La lumière des boutons s'atténue si aucune action n'a lieu pendant cinq secondes environ, puis elle s'éteint si la télécommande est inactive pendant les cinq secondes suivantes.
- Lorsqu'elle est pointée directement vers le récepteur à l'avant du projecteur, la télécommande a une portée maximale de 7 m (23'). Elle est également utilisable avec un angle vertical/horizontal de ± 30 degrés au maximum.
- La télécommande risque de ne pas fonctionner correctement si un obstacle est placé devant le récepteur du projecteur. Les signaux de la télécommande peuvent être réfléchis sur un écran lors de l'utilisation du projecteur mais être en partie absorbé par l'écran ce qui réduit la portée de la télécommande.
- La télécommande peut être inopérante si le récepteur est soumis à des lumières fluorescentes ou de forte intensité. Dans la mesure du possible, tenez la télécommande hors de portée de sources lumineuses.
- Lors de la visualisation d'images 3D, la télécommande peut ne pas être réactive dans certains cas. (➡ page 70)

Boîtier du projecteur

Vue avant et de dessus

Fenêtre de capteur de couleurs
Toutefois, ce projecteur n'est pas équipé d'un capteur de couleurs.

Témoin de température

Témoin de lampe

Voyant d'alimentation

Sortie d'air

Récepteur du signal de la télécommande

Objectif de projection

Bouchon d'objectif
Protège l'objectif de projection contre la poussière et les saletés.
Placez le bouchon sur l'objectif lorsque l'appareil est inutilisé.

Entrée d'air / couvercle du filtre à air

Commandes de l'appareil

Levier de décalage de l'objectif

Capot de décalage de l'objectif

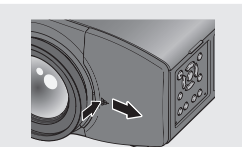
Lorsque le capot de décalage de l'objectif est fermé

Émetteur pour lunettes 3D
Transmet un signal pour les lunettes 3D(accessoire en option) lors du visionnage de vidéo 3D (peut s'afficher sous la forme d'un point rouge lorsqu'il est vu dans le noir.)

Attention

- Ne pas poser pas les mains ni aucun objet à proximité de la sortie d'air.
  - Ne pas approcher les mains ou le visage.
  - Ne pas approcher d'objets ne supportant pas la chaleur.
  - Par sécurité, ne pas insérer les doigts dans le projecteur.

L'air chaud évacué par la sortie d'air peut occasionner des brûlures et des blessures, et déformer les objets.

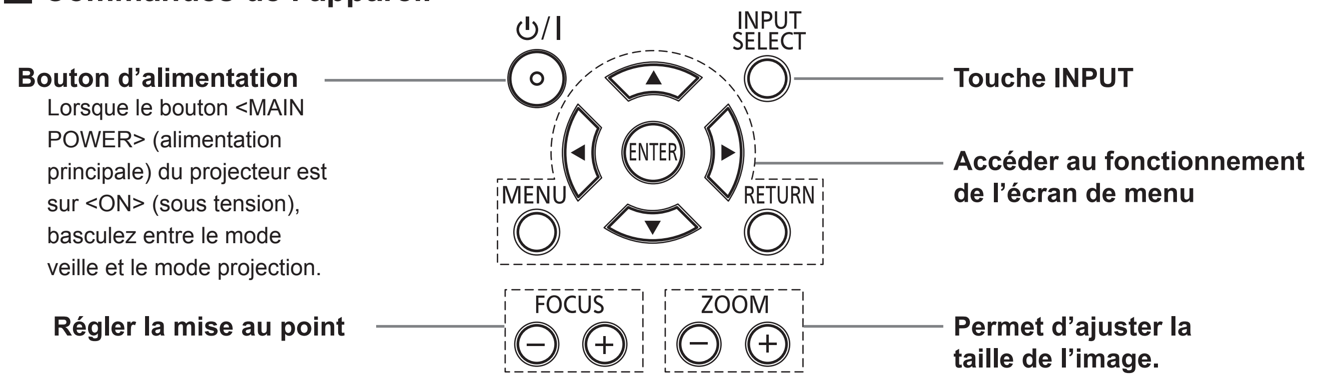


Ouverture du capot de décalage de l'objectif
Appuyer sur le capot et le faire glisser.

Attention

- Vérifier que la poussière ne s'est pas cumulée dans l'entrée d'air et la sortie d'air.
- Ne pas placer d'objets devant l'émetteur pour les lunettes 3D.
  Les lunettes 3D risqueraient de ne pas fonctionner correctement.

Commandes de l'appareil



Bouton d'alimentation
Lorsque le bouton <MAIN POWER> (alimentation principale) du projecteur est sur <ON> (sous tension), basculez entre le mode veille et le mode projection.

Touche INPUT

Accéder au fonctionnement de l'écran de menu

Régler la mise au point

Permet d'ajuster la taille de l'image.

À propos du projecteur

■ Vue arrière et de dessous

Fente pour système de sécurité
La fente pour système de sécurité est compatible avec le système MicroSaver Security System fabriqué par Kensington.

Entrée d'air

Bornes de connexion

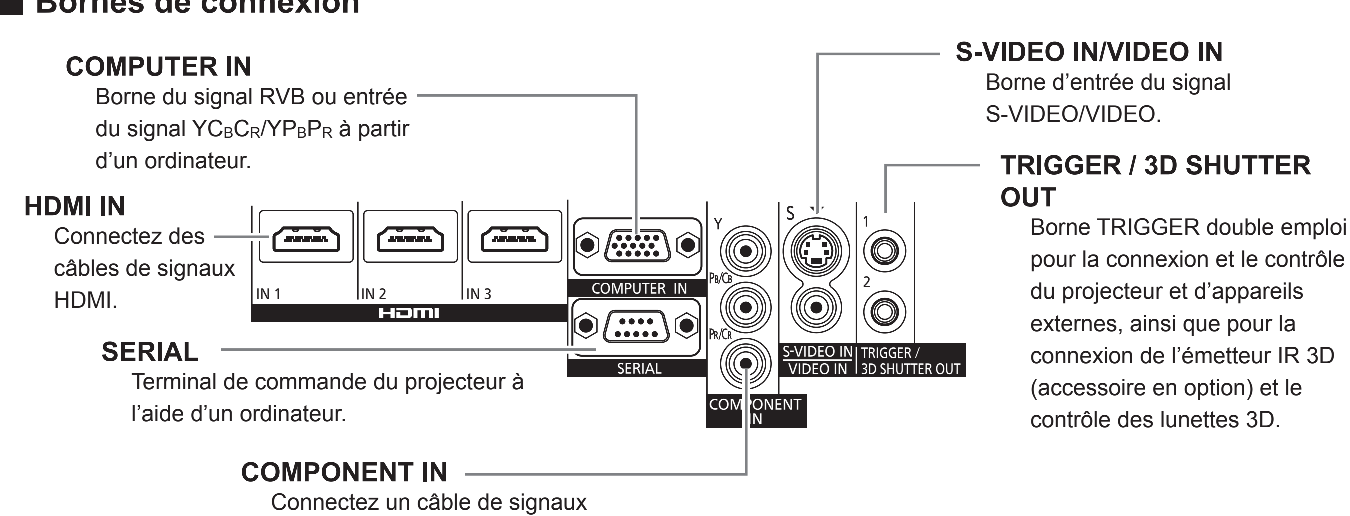
AC IN
Branchez le cordon d'alimentation fourni.

Alimentation principale
Mise en marche/arrêt du projecteur.

Système de réglage des pieds avant
Vissez/dévissez pour régler l'angle de projection.

Orifice de fixation du bouchon d'objectif

■ Bornes de connexion



COMPUTER IN
Borne du signal RVB ou entrée du signal YC_BC_R/YP_BP_R à partir d'un ordinateur.

HDMI IN
Connectez des câbles de signaux HDMI.

SERIAL
Terminal de commande du projecteur à l'aide d'un ordinateur.

COMPONENT IN
Connectez un câble de signaux de composantes couleur. (YC_BC_R/YP_BP_R)

S-VIDEO IN/VIDEO IN
Borne d'entrée du signal S-VIDEO/VIDEO.

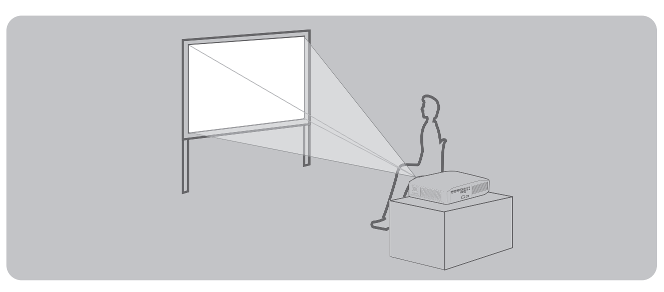
TRIGGER / 3D SHUTTER OUT
Borne TRIGGER double emploi pour la connexion et le contrôle du projecteur et d'appareils externes, ainsi que pour la connexion de l'émetteur IR 3D (accessoire en option) et le contrôle des lunettes 3D.

Installation

Méthode de projection

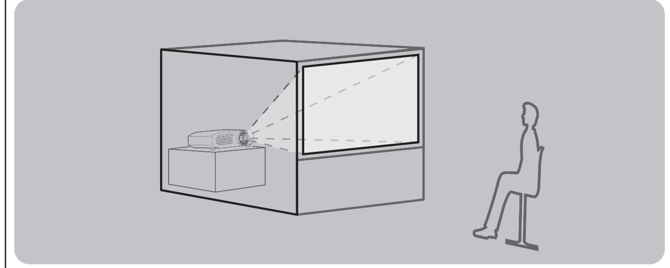
Vous pouvez utiliser l'une des 4 méthodes de projection suivantes. Sélectionnez une méthode de projection adaptée à la position du projecteur.
Pour accéder aux réglages de la méthode de projection, voir [MÉTHODE DE PROJECTION] dans le menu [OPTION] (➡ page 78)

■ Configuration sur un bureau/au sol et projection avant



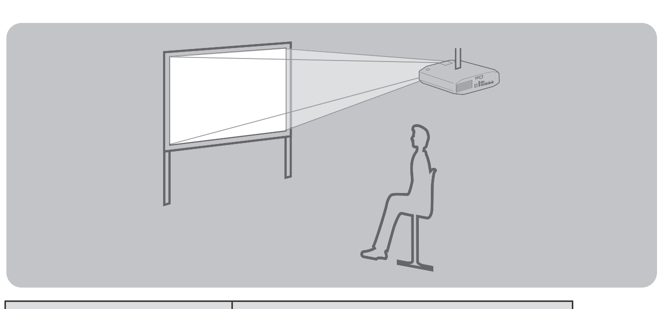
Menu	Méthode
[MÉTHODE DE PROJECTION]	[FAÇADE/SOL]

■ Configuration sur un bureau/au sol et projection arrière (avec un écran translucide)



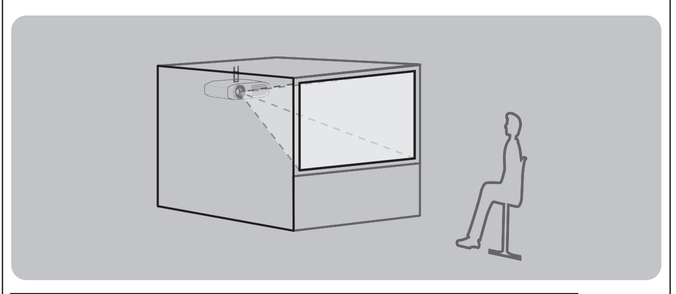
Menu	Méthode
[MÉTHODE DE PROJECTION]	[ARRIÈRE/SOL]

■ Fixation au plafond et projection avant



Menu	Méthode
[MÉTHODE DE PROJECTION]	[FAÇADE/PLAFOND]

■ Fixation au plafond et projection arrière (avec un écran translucide)



Menu	Méthode
[MÉTHODE DE PROJECTION]	[ARR. /PLAFOND]

Pièces pour la fixation au plafond (optionnelles)

Vous pouvez monter le projecteur au plafond à l'aide du support de fixation au plafond optionnel (modèle : ET-PKA110H (pour plafonds hauts) et ET-PKA110S (pour plafonds bas)).

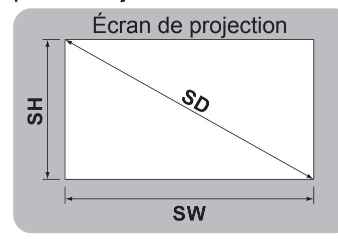
- Utilisez uniquement les supports de montage au plafond préconisés pour ce projecteur.
- Consultez le manuel d'installation du support de montage au plafond lorsque vous fixez le projecteur au plafond.

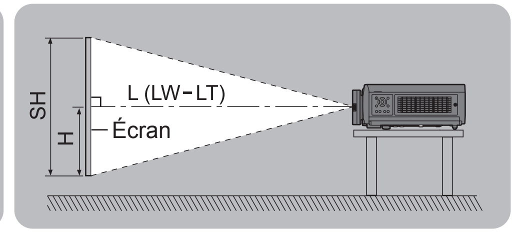
Attention

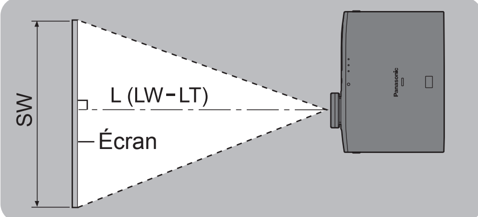
Pour des performances et une sécurité optimales du projecteur, l'installation du support de fixation au plafond ne doit être effectuée que par votre distributeur ou un technicien qualifié.

Conditions de projection

Positionnez le projecteur conformément à la figure ci-dessous et à la distance de projection indiquée. Vous pouvez ajuster la taille et la position d'affichage en fonction de la taille et de la position de l'écran.







L (LW - LT) *1	Distance de projection (en m)
SH	Hauteur de l'écran (m)
SW	Largeur de l'écran (m)
H	Distance du centre de l'objectif à l'extrémité inférieure de l'image (m)
SD	Diagonale de l'écran (m)

*1 LW : Distance minimale de projection
LT : Distance maximale de projection

(Toutes les mesures ci-dessous sont approximatives et peuvent différer des mesures réelles.)

Taille de l'écran de projection		Format 16:9				
Diagonale de l'écran (SD)		**Distance minimale (LW)**		**Distance maximale (LT)**		**Position en hauteur (H)**
1,02 m	(40")	1,16 m	(3' 10")	2,37 m	(7' 9")	-0,25 à 0,75 m
1,27 m	(50")	1,47 m	(4' 10")	2,98 m	(9' 9")	-0,31 à 0,93 m
1,52 m	(60")	1,77 m	(5' 10")	3,58 m	(11' 9")	-0,38 à 1,13 m
1,78 m	(70")	2,07 m	(6' 9")	4,18 m	(13' 9")	-0,44 à 1,31 m
2,03 m	(80")	2,37 m	(7' 9")	4,79 m	(15' 9")	-0,50 à 1,50 m
2,29 m	(90")	2,67 m	(8' 9")	5,39 m	(17' 8")	-0,56 à 1,68 m
2,54 m	(100")	2,98 m	(9' 9")	6,00 m	(19' 8")	-0,63 à 1,88 m
3,05 m	(120")	3,58 m	(11' 9")	7,20 m	(23' 7")	-0,75 à 2,24 m
3,81 m	(150")	4,49 m	(14' 9")	9,02 m	(29' 7")	-0,94 à 2,81 m
5,08 m	(200")	6,00 m	(19' 8")	12,04 m	(39' 6")	-1,25 à 3,74 m
6,35 m	(250")*1	7,51 m	(24' 8")	15,06 m	(49' 5")	-1,56 à 4,67 m
7,62 m	(300")*1	9,02 m	(29' 7")	18,08 m	(59' 4")	-1,87 à 5,61 m

Taille de l'écran de projection		Format 2,35:1				
Diagonale de l'écran (SD)		**Distance minimale (LW)**		**Distance maximale (LT)**		**Position en hauteur (H)**
1,02 m	(40")	1,23 m	(4' 0")	2,51 m	(8' 3")	-0,30 à 0,70 m
1,27 m	(50")	1,55 m	(5' 1")	3,15 m	(10' 4")	-0,37 à 0,87 m
1,52 m	(60")	1,87 m	(6' 2")	3,78 m	(12' 5")	-0,45 à 1,05 m
1,78 m	(70")	2,19 m	(7' 2")	4,42 m	(14' 6")	-0,52 à 1,22 m
2,03 m	(80")	2,51 m	(8' 3")	5,06 m	(16' 7")	-0,60 à 1,40 m
2,29 m	(90")	2,83 m	(9' 3")	5,70 m	(18' 8")	-0,67 à 1,57 m
2,54 m	(100")	3,15 m	(10' 4")	6,34 m	(20' 10")	-0,76 à 1,75 m
3,05 m	(120")	3,78 m	(12' 5")	7,61 m	(25' 0")	-0,90 à 2,09 m
3,81 m	(150")	4,74 m	(15' 7")	9,53 m	(31' 3")	-1,13 à 2,62 m
5,08 m	(200")	6,34 m	(20' 10")	12,72 m	(41' 9")	-1,50 à 3,49 m
6,35 m	(250")*1	7,93 m	(26' 0")	15,91 m	(52' 2")	-1,87 à 4,36 m
7,62 m	(300")*1	9,53 m	(31' 3")	19,10 m	(62' 8")	-2,25 à 5,23 m

Taille de l’écran de projection	Format 16:9 en 2,35:1[*2]		
Diagonale de l’écran (SD)	Distance minimale (LW)	Distance maximale (LT)	Position en hauteur (H)
1,27 m (50")	1,16 m (3' 10")	2,37 m (7' 9")	-0,25 à 0,75 m
1,52 m (60")	1,40 m (4' 7")	2,85 m (9' 4")	-0,30 à 0,90 m
1,78 m (70")	1,64 m (5' 5")	3,33 m (10' 11")	-0,35 à 1,05 m
2,03 m (80")	1,88 m (6' 2")	3,82 m (12' 6")	-0,40 à 1,20 m
2,29 m (90")	2,13 m (7' 0")	4,30 m (14' 1")	-0,45 à 1,35 m
2,54 m (100")	2,37 m (7' 9")	4,78 m (15' 8")	-0,50 à 1,49 m
3,05 m (120")	2,85 m (9' 4")	5,74 m (18' 10")	-0,60 à 1,79 m
3,81 m (150")	3,57 m (11' 9")	7,19 m (23' 7")	-0,75 à 2,24 m
5,08 m (200")	4,78 m (15' 8")	9,60 m (31' 6")	-0,99 à 2,98 m
6,35 m (250")[*1]	5,98 m (19' 7")	12,02 m (39' 5")	-1,24 à 3,73 m
7,62 m (300")[*1]	7,19 m (23' 7")	14,43 m (47' 4")	-1,49 à 4,47 m

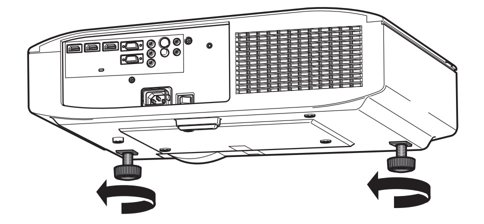
*1: La taille maximale de l’écran de projection pour le visionnement 3D est de 5,08 m (200").
*2: À utiliser lors du basculement entre les proportions 2,35:1 et 16:9 sur un écran de projection de taille 2,35:1.

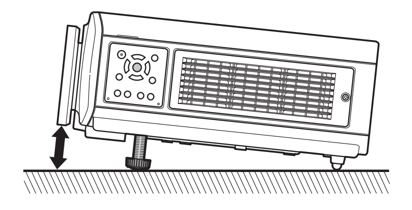
La formule ci-dessous permet de calculer des dimensions de projection différentes de celles du tableau précédent à partir de la taille de l’écran de projection SD (m).
Toutes les unités appartiennent au système métrique. (Les valeurs obtenues avec la formule ci-dessous contiennent une légère erreur.)
Si la taille d’écran de projection est SD,

	Format 16:9	Format 2,35:1
Hauteur de l’écran de projection (SH)	= SD (m) x 0,490	= SD (m) x 0,392
Largeur de l’écran de projection (SW)	= SD (m) x 0,872	= SD (m) x 0,920
Distance minimale (LW)	= SD (m) x 1,189 - 0,04	= SD (m) x 1,256 - 0,04
Distance maximale (LT)	= SD (m) x 2,378 - 0,05	= SD (m) x 2,512 - 0,05

Système de réglage des pieds avant et angle de projection

Installez le projecteur sur une surface plane de façon à ce que la face avant soit parallèle à la surface de l’écran afin d’obtenir un écran rectangle.
Si l’écran est incliné vers le bas, allongez le pied réglable pour obtenir un écran rectangle. Si l’écran est incliné horizontalement, utilisez le pied réglable pour régler le niveau du projecteur.
Comme le montre l’image, les pieds peuvent être allongés en tournant des pieds réglables avant, et repliés en tournant dans le sens opposé.





Attention

- De l’air chaud est évacué par cette sortie. Ne touchez pas directement l’orifice de sortie d’air lorsque vous réglez les pieds avant.(➡ page 19)

Remarque

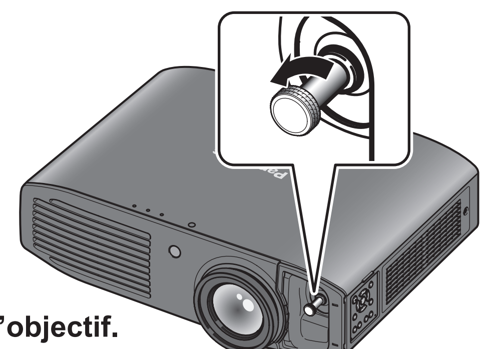
- Vissez les pieds avant jusqu’à ce que vous entendiez un clic.

Positionnement et décalage de l’objectif

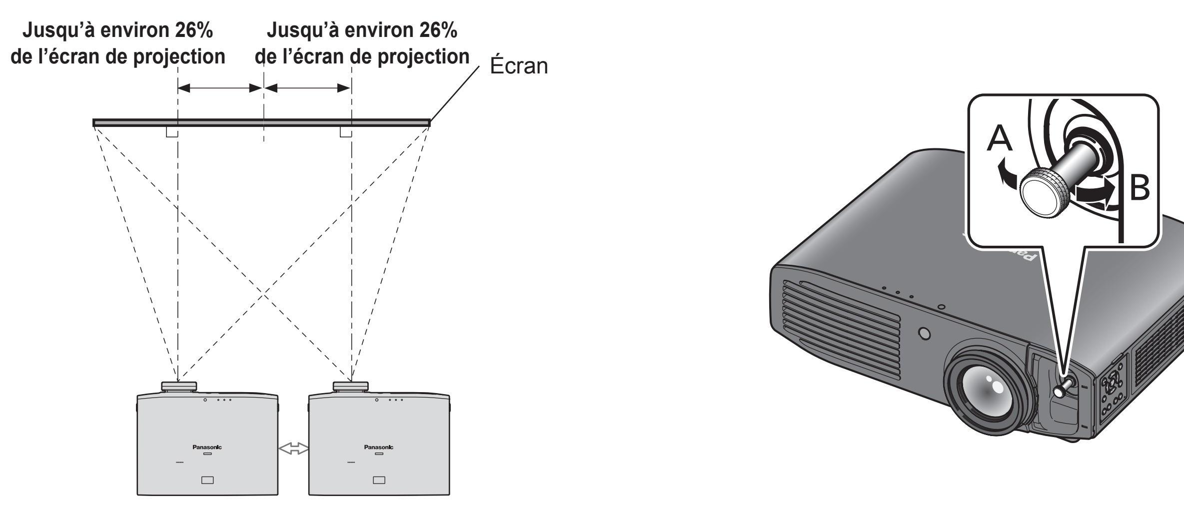
Si le projecteur n’est pas placé juste en face du centre de l’écran, vous pouvez ajuster la position de l’image projetée en tournant les molettes de décalage de l’objectif dans la plage de décalage de l’objectif.

■ Réglage du décalage de l’objectif

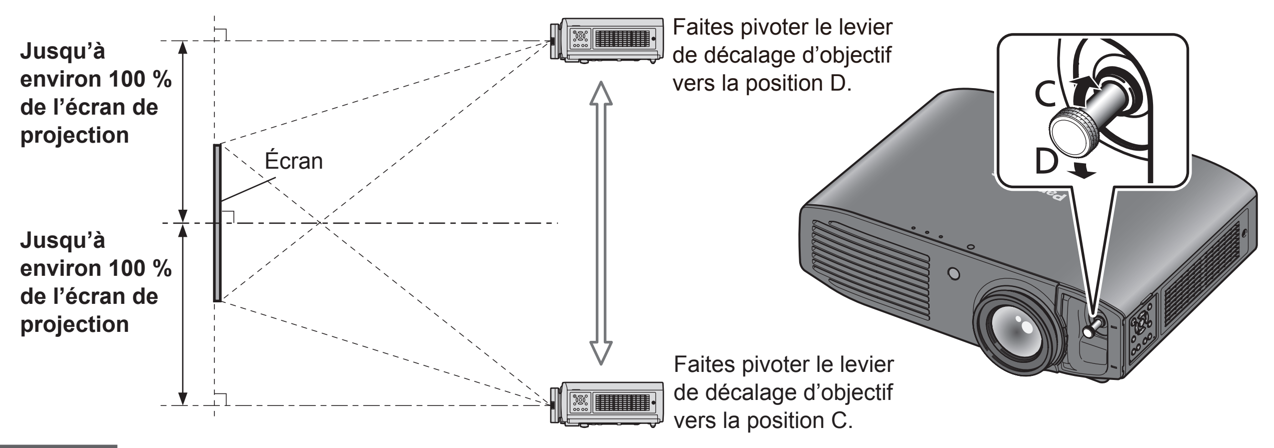
1) **Retrait du bouchon de décalage de l’objectif.**
   - Voir « À propos de votre projecteur » (➡ page 19) pour savoir comment ouvrir le bouchon de décalage de l’objectif.
2) **Faites pivoter le levier du décalage d’objectif dans le sens opposé des aiguilles d’une montre (voir figure) pour libérer le verrou.**



3) **Réglage de la protection à l’aide du levier de décalage de l’objectif.**
   - Décalage horizontal
     Ajustez la protection en déplaçant le levier de décalage d’objectif horizontalement en fonction de la position de l’écran et du projecteur.



   - Décalage vertical
     Déplacez le levier de décalage d’objectif verticalement en fonction de la position de l’écran et du projecteur.



Attention

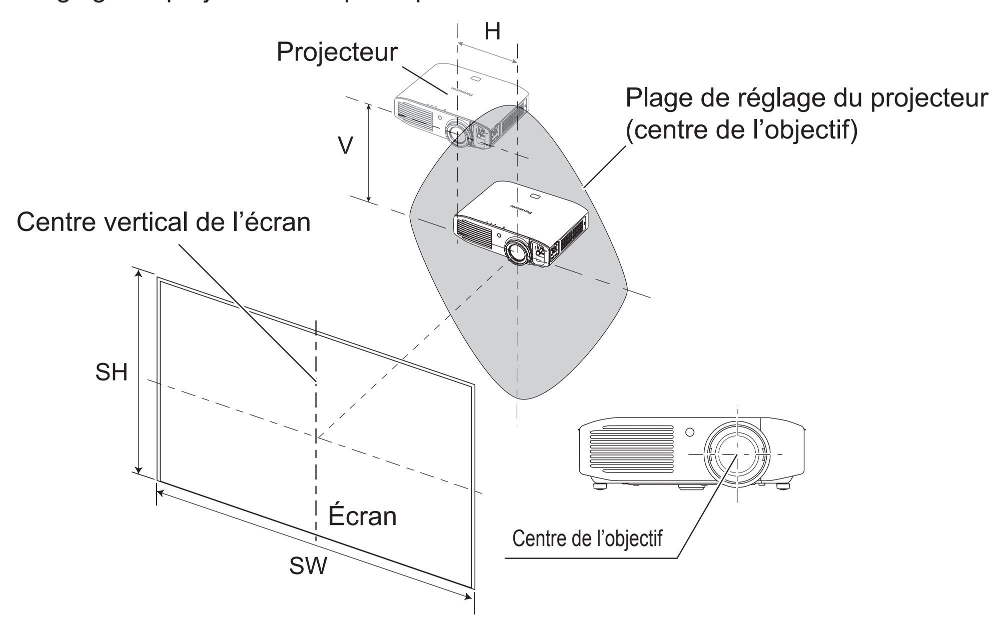
- Ne forcez pas le levier de décalage de l’objectif. Une pression excessive risquerait de le briser.

4) **Faites pivoter le levier de décalage d’objectif pour le fixer.**
5) **Fixez le bouchon de décalage d’objectif.**

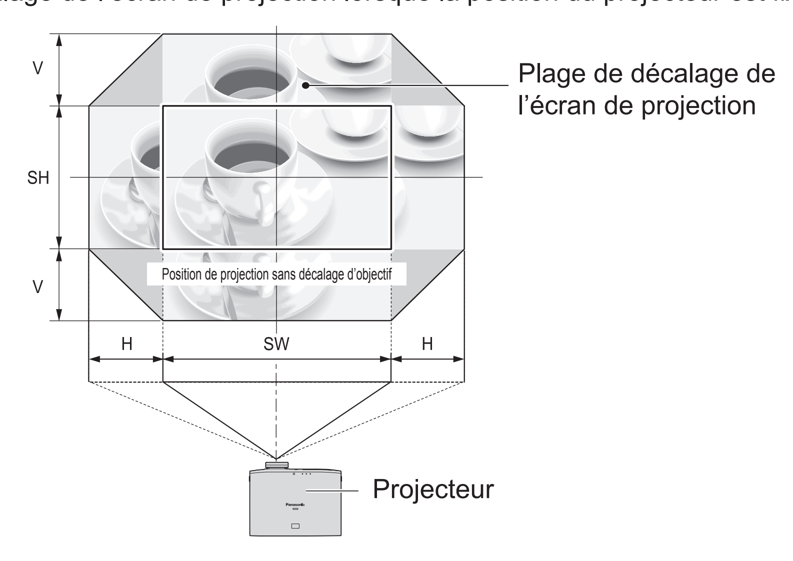
Plage de positionnement du projecteur

La position peut être réglée dans la plage suivante.
Consultez « Conditions de projection » pour la hauteur et la largeur de l’écran (SH et SW, respectivement). (➡ page 22)

- Plage de réglage du projecteur lorsque la position de l’écran est fixe



- Plage de décalage de l’écran de projection lorsque la position du projecteur est fixe



Direction du décalage	Plage maximale de réglage
Horizontal (H)	Environ 26 % de la largeur de l’écran de projection (SW)
Vertical (V)	Environ 100 % de la hauteur de l’écran de projection (SH)

Remarque

- Placez le projecteur devant l’écran et placez le levier de décalage de l’objectif en position centrale afin obtenir une qualité maximale de l’image projetée.
- Lorsque l’objectif est décalé au maximum horizontalement, vous ne pouvez pas le décaler au maximum verticalement. De même, lorsque l’objectif est décalé au maximum verticalement, vous ne pouvez pas le décaler au maximum horizontalement.
- Décalez l’objectif dans la plage de réglage. Si vous décalez l’objectif en dehors de la plage de réglage, le déplacement de l’objectif est limité afin de protéger les composants optiques. La mise au point change alors.
- Si l’image projetée ne peut pas tenir dans l’écran en utilisant uniquement la fonction de décalage d’objectif, réglez l’angle de projection à l’aide du pied réglable (➡ page 23), puis corrigez la distorsion trapézoïdale en sélectionnant [CORRECTION DE TRAPÈZE] dans le menu [POSITION]. (➡ page 63)

Connexions

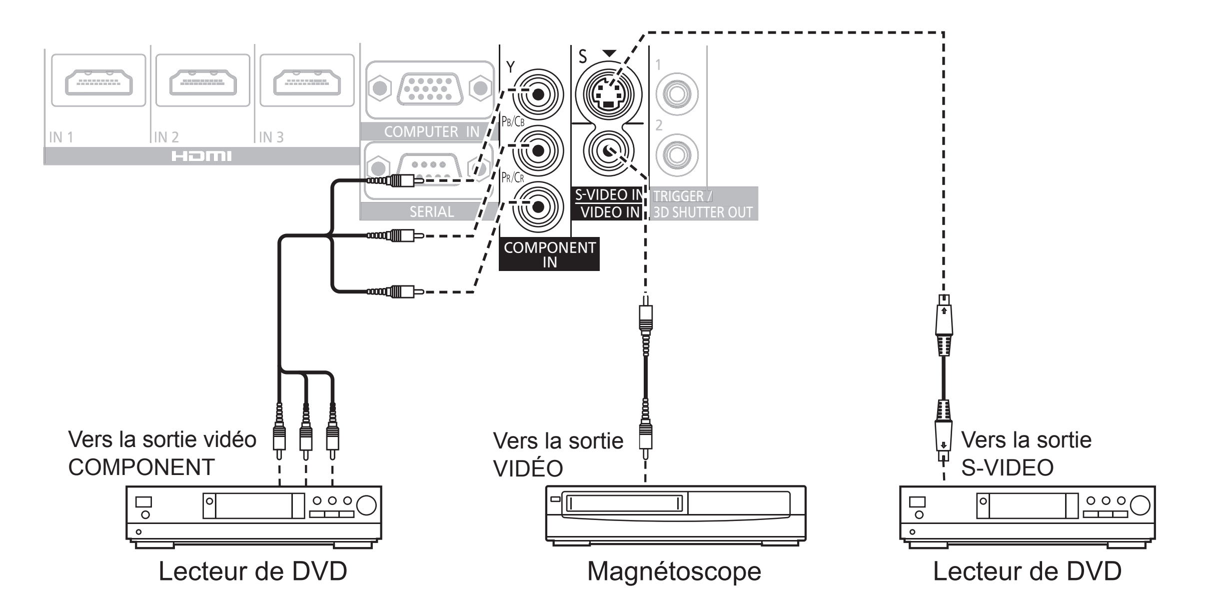
Avant de connecter des appareils au projecteur

- Lisez et suivez les instructions de connexion et d'utilisation de chaque périphérique.
- Les périphériques doivent être désactivés.
- Faites l'acquisition des câbles de connexion de l'appareil à brancher si ceux-ci ne sont pas fournis ou sont vendus séparément.
- Si le signal vidéo source scintille beaucoup, l'image peut sembler instable. Dans ce cas, un correcteur de base de temps est nécessaire.
- Le projecteur peut recevoir et traiter les signaux suivants : signal VIDEO, signal S-VIDEO, signal RVB analogique (avec niveau de synchronisation TTL) et signal numérique.
- Certains modèles d'ordinateur ne sont pas compatibles avec le projecteur.
- Voir « Liste des signaux compatibles » pour les types de signaux vidéo utilisables par ce projecteur. (➡ page 100)
- Les câbles audio doivent être connectés depuis chaque appareil externe directement au système de reproduction du son.

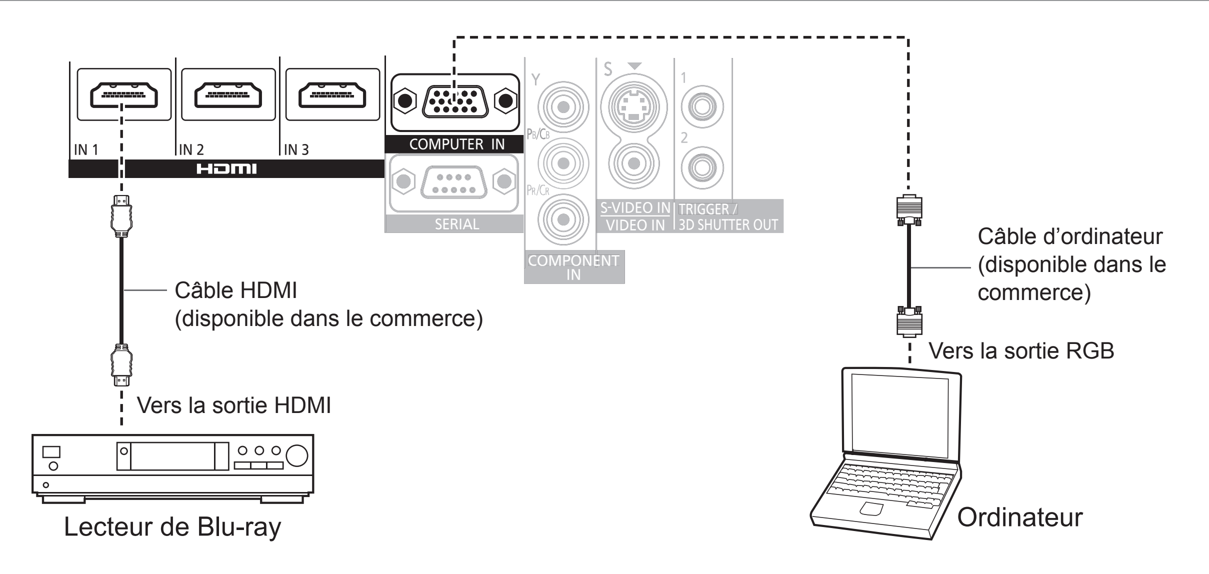
Mise en garde

Lors de la connexion du projecteur à un ordinateur ou à d'autres appareils, utiliser le cordon d'alimentation fourni avec chaque appareil et un câble étanche disponible dans le commerce.

Exemple de connexion : COMPONENT IN/S-VIDEO IN/VIDEO IN



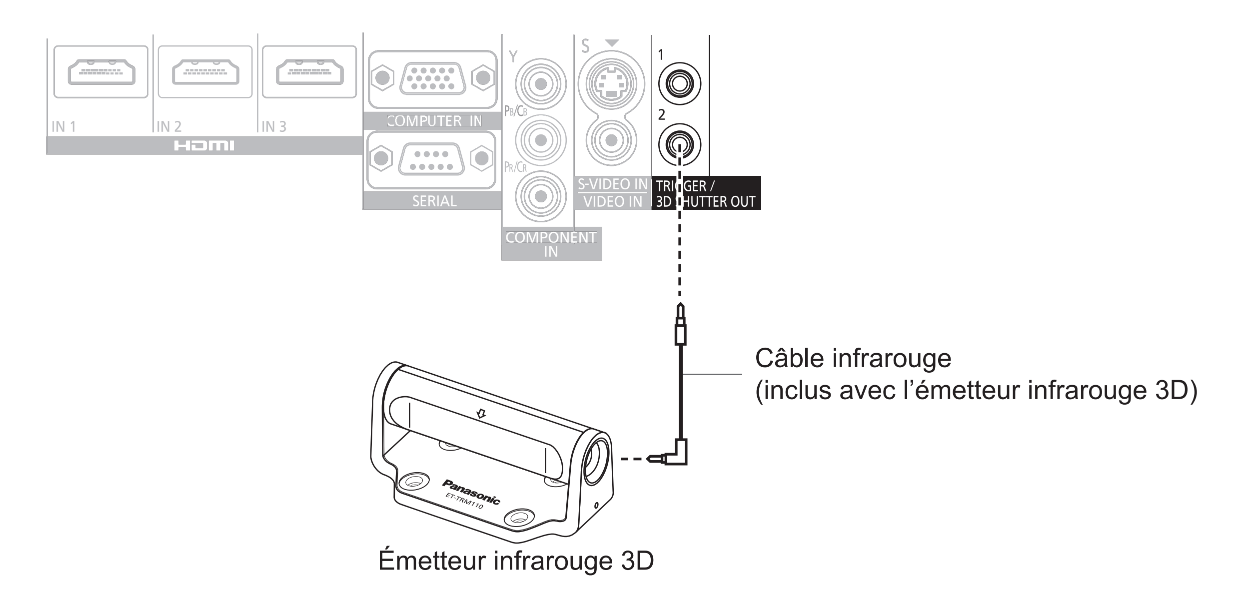
Exemple de connexion : HDMI IN/COMPUTER IN



Remarque

- Utilisez un câble HDMI haut débit conforme aux normes HDMI. L'utilisation d'un câble non conforme à HDMI peut interrompre la vidéo ou empêcher son affichage.
- Vous pouvez connecter des appareils DVI à l'aide d'un adaptateur de conversion HDMI/DVI, mais certains appareils risquent de ne pas projeter l'image correctement ou d'autres problèmes similaires risquent de se produire.
- Pour plus d'informations sur les connexions aux bornes série, voir « Borne série ». (➡ page 102)
- Si votre ordinateur possède une fonction de reprise (session mémorisée), il peut être nécessaire de la réinitialiser pour pouvoir travailler.

Connexion de l'émetteur infrarouge 3D (accessoire en option)



Attention

- Vérifiez que l'alimentation principale du projecteur est coupée avant de brancher ou de débrancher un câble dans la borne <TRIGGER/SORTIE OBTURATEUR 3D>.

Remarque

- Lorsqu'un émetteur infrarouge 3D externe ET-TRM110 (accessoire en option) est connecté pour visionner une vidéo 3D, il est indispensable de configurer [SORTIE OBTURATEUR 3D] du [RÉGLAGE TRIGGER 1/2] sur l'appareil auquel il est connecté. (➡ page 79)

Mise en route

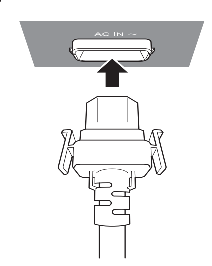
Mise en marche/arrêt du projecteur

Cordon d'alimentation

Le cordon d'alimentation fourni évite les déconnexions intempestives. Vous devez l'insérer à fond dans le projecteur.
Assurez-vous que le bouton <MAIN POWER> est placé sur <OFF> avant de brancher le cordon d'alimentation.
Assurez-vous que le cordon d'alimentation fourni avec le projecteur est inséré à fond.
Pour plus de détails sur l'utilisation du cordon d'alimentation, reportez-vous à « Mise en garde ». (➡ pages 6 à 13)

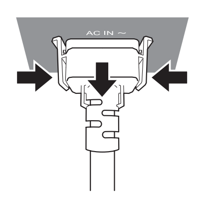
■ Connexion

Insérez le câble à fond jusqu'à ce que les pattes produisent un clic.



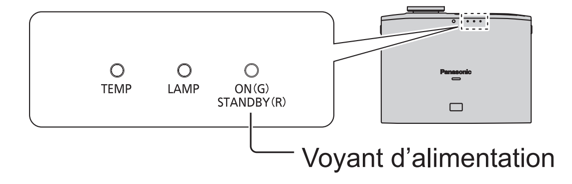
■ Déconnexion

Tirez tout en appuyant sur les pattes latérales.



Voyant d'alimentation

Le voyant d'alimentation vous informe sur l'état électrique.
Vérifiez attentivement le statut du témoin d'alimentation <ON (G) / STANDBY (R)> avant d'utiliser le projecteur.



Statut du voyant		Statut
Éteint ou clignote		Le bouton MAIN POWER est désactivé.
Rouge	Allumé	L'alimentation est désactivée. (mode attente.) Appuyez sur le bouton d'alimentation < ⏻ / | > pour commencer la projection. * Ne fonctionne pas lorsque la lampe ou le voyant de température clignote.
	Clignote	L'alimentation est coupée (mode veille) et l'option [DÉMARRAGE SIMULTANÉ] est réglée sur [ACTIVÉ] au niveau des réglages VIERA Link. Pour plus d'informations sur [DÉMARRAGE SIMULTANÉ]. (➡ page 82)
Vert	Clignote	Le projecteur est prêt. La projection commence au bout de quelques secondes.
	Allumé	Projection.
Orange	Allumé	Préparation à la mise hors tension. L'alimentation est coupée au bout de quelques instants. (le projecteur bascule en mode attente.)
	Clignote	Le bouton d'alimentation < ⏻ / | > est à nouveau actionné dans le mode de préparation à la mise hors tension. Préparation de la projection. La projection commence au bout de quelques secondes.

Attention

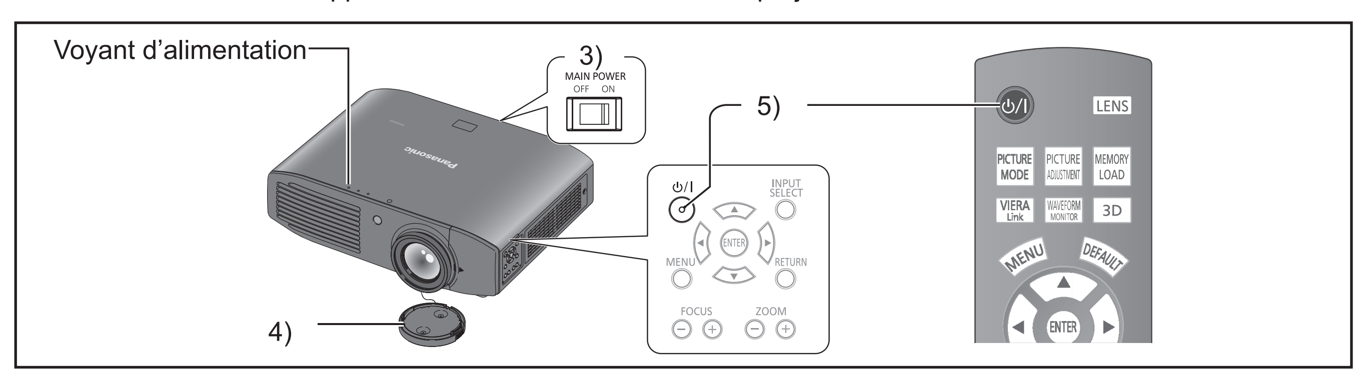
- Le ventilateur interne se déclenche et refroidit le projecteur durant la préparation à la mise hors tension (lorsque le voyant d'alimentation s'allume en orange). Ne coupez pas l'alimentation et ne retirez pas le câble d'alimentation.

Remarque

- Lorsque vous appuyez sur le bouton d'alimentation < ⏻ / | > pendant la préparation à la mise hors tension, le projecteur passe en mode projection au bout de quelques instants.
- Le projecteur consomme environ 0,08 W lorsqu'il est éteint (et que le voyant d'alimentation est allumé en rouge).
- Lorsque le témoin d'alimentation clignote en rouge, la consommation d'énergie est pratiquement la même que lorsque le témoin est allumé en rouge.

Mise en marche du projecteur

Vérifiez les connexions d'appareils externes avant d'allumer le projecteur.



1) Branchez la prise d'alimentation à la prise murale.

2) Branchez la fiche d'alimentation à une prise.

3) Basculez le bouton <MAIN POWER> sur <ON> pour allumer le projecteur.
- Le témoin d'alimentation s'allume en rouge.

4) Retirez le bouton d'objectif.
- Le bouchon de l'objectif doit être retiré avant le début de la projection.

5) Appuyez sur le bouton d'alimentation < ⏻ / | > .
- Le voyant d'alimentation s'allume en vert après avoir clignoté un certain temps. Le logo de démarrage est alors projeté.

Attention

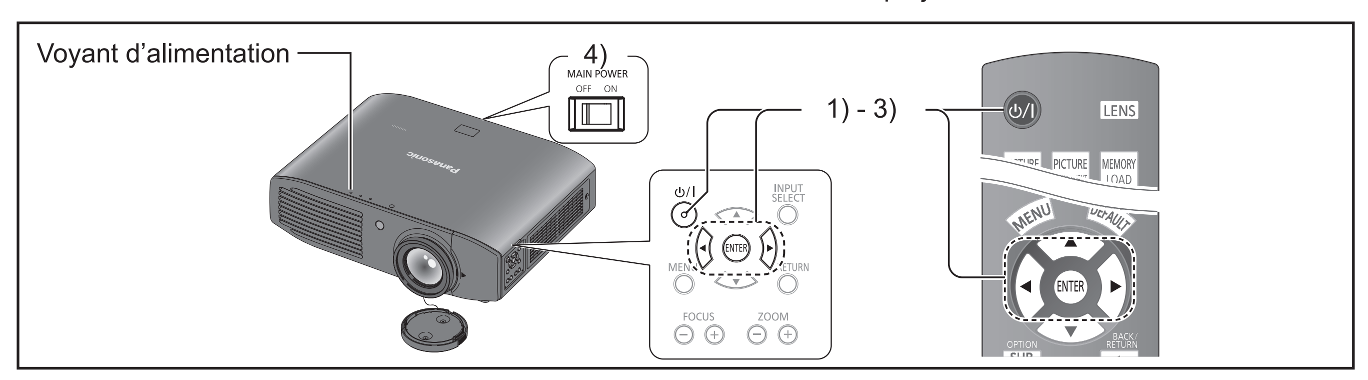
- L'utilisation du projecteur avec le bouchon d'objectif peut entraîner une surchauffe et un risque d'incendie.

Remarque

- Lorsque le projecteur démarre ou lorsque la lampe s'allume, un léger grésillement ou grondement peut se faire entendre, mais il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement de l'appareil.
- Lors de la projection vidéo, le ventilateur se déclenche et émet un son. Ce son peut varier selon la température ambiante et s'accentuer lorsque la lampe s'allume.
- Régler [PUISSANCE DE LA LAMPE] sur [ECO] dans le menu [OPTION] réduit le niveau sonore de l'appareil. (➡ page 81)
- Lorsque la lampe est éteinte et rallumée aussitôt, la vidéo peut vaciller légèrement pendant quelque instants au début de la projection en raison des caractéristiques de la lampe. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

Arrêt du projecteur

Vérifiez attentivement le statut du témoin d'alimentation avant d'utiliser le projecteur.



1) **Appuyez sur le bouton d'alimentation <⏻ / | >.**
   - L'écran de confirmation s'affiche.
2) **Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄►.**
3) **Appuyez sur la touche <ENTER> (ou appuyez à nouveau sur le bouton d'alimentation < ⏻ / | >).**
   - La lampe s'éteint et la projection vidéo s'interrompt.
   - Le ventilateur continue à fonctionner et le voyant d'alimentation s'allume en orange. Attendez que le voyant d'alimentation s'allume en rouge ou commence à clignoter en rouge.
4) **Basculez le bouton <MAIN POWER> sur <OFF> pour éteindre le projecteur.**
   - Évitez de couper l'alimentation principale ou de débrancher le cordon d'alimentation pendant le fonctionnement du ventilateur de refroidissement.

Remarque

- Sélectionnez [NON] ou appuyez sur le bouton <MENU> ou <RETURN> pour fermer l'écran de confirmation de mise hors tension.
- Il est également possible de couper l'alimentation en maintenant le bouton d'alimentation < ⏻ / | > enfoncé pendant au moins une demi-seconde.

Projection d’une image

Vérifiez les connexions des appareils externes (➡ page 26) et le branchement du cordon d’alimentation (➡ page 28), puis allumez le projecteur (➡ page 29) pour commencer la projection.
Sélectionnez la vidéo et réglez l’apparence de l’image projetée.

Sélection du signal d’entrée

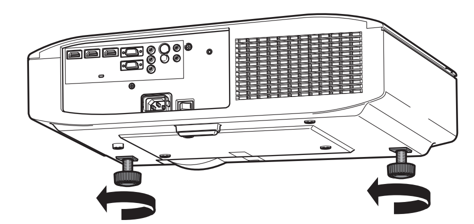
1) Allumez les appareils externes.
- Appuyez sur la touche lecture d’un appareil branché, tel qu’un lecteur de Blu-ray. Lorsque [RECH. ENTRÉE] est réglé sur [OUI] dans le menu [OPTION], le projecteur recherche automatiquement un signal d’entrée et commence la projection. (➡ page 78)

2) Commutez l’entrée vidéo.
- La vidéo sélectionnée à l’aide du bouton <INPUT SELECT> est projetée. (➡ page 34)

Attention
- Selon l’appareil externe ou le disque Blu-ray ou DVD lu, la vidéo peut ne pas s’afficher correctement. Dans ce cas, réglez [SYSTÈME-TV], [RGB/YC_BC_R] or [RGB/YP_BP_R] dans le [MENU AVANCÉ]. (➡ page 57, 58)
- Vérifiez les proportions de l’écran de projection et de la vidéo, puis sélectionnez la meilleure proportion à l’aide de l’option [ASPECT] du menu [POSITION]. (➡ page 61)

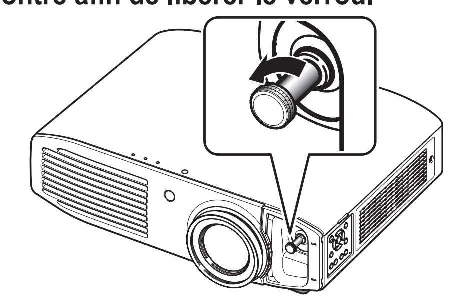
Réglage de l’image

1) Ajustez l’angle du projecteur.
- Placez le projecteur parallèlement à l’écran, puis installez-le sur une surface plane pour que l’écran devienne rectangle.
- Si l’écran est incliné plus bas que l’écran, tirez le pied réglable pour obtenir un écran rectangulaire.
- Pour plus de détails, voir « Réglage des pieds avant et angle de projection ». (➡ page 23)

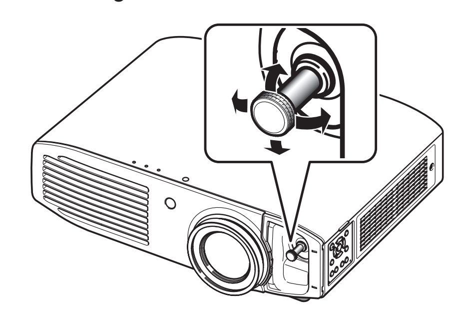


2) Retrait du bouchon de décalage de l’objectif.
- Pour plus de détails, voir « Ouverture du capot de décalage de l’objectif ». (➡ page 19)

3) Faites pivoter le levier du décalage d’objectif dans le sens opposé des aiguilles d’une montre afin de libérer le verrou.



4) Réglez le décalage de l’objectif.
- Ajustez la position de la projection à l’aide du levier de décalage.

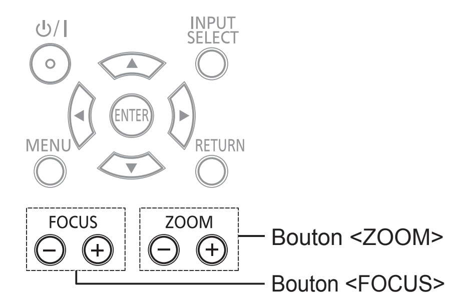


- Voir « Positionnement et décalage de l’objectif ». (➡ page 24)

5) Faites pivoter le levier de décalage pour le fixer.

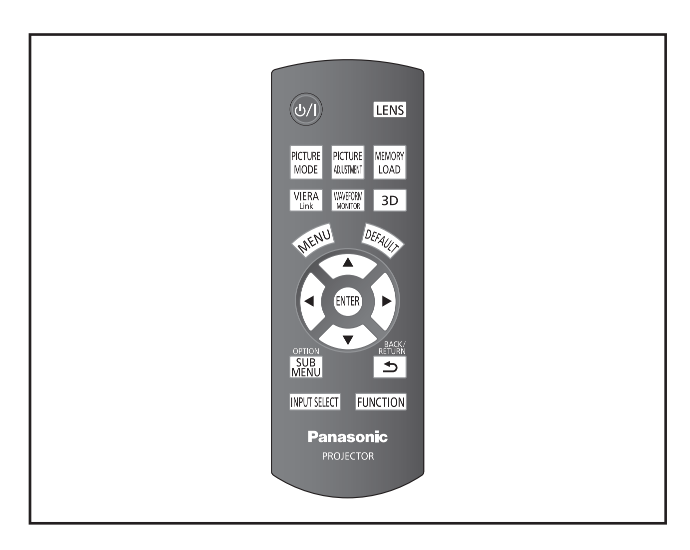
6) Fixez le bouchon de décalage d’objectif.

7) Gestion des réglages du contrôle du zoom.
- Sur l’appareil, appuyez sur +/- au niveau des touches <FOCUS> et <ZOOM> pour ajuster. Appuyez sur les touches <FOCUS> (+/-) pour changer de taille de projection, puis à nouveau sur les touches <ZOOM> (+/-) pour la régler de façon précise.



Remarque
- Il est recommandé d’afficher la mire de test [ZOOM/FOCUS] dans le menu [CONTRÔLE DU ZOOM] pour régler la mise au point avec précision (➡ page 73). Cette opération est réalisable avec la télécommande. (➡ page 32)
- Panasonic recommande d’effectuer la mise au point au moins 30 minutes à partir du début de la projection.

Fonctionnement de la télécommande



La plage de fonctionnement de la télécommande du projecteur est de 7 m (23').

- **Dirigez la télécommande vers le projecteur**
  Pendant l'utilisation, assurez-vous que le transmetteur de la télécommande se trouve face au récepteur du signal de télécommande situé à l'avant du projecteur.
- **En face de l'écran**
  Assurez-vous que le transmetteur de la télécommande se trouve face à l'écran et appuyez sur les touches requises pour actionner le projecteur.
  Le signal sera réfléchi par l'écran. La plage de fonctionnement peut varier en raison du matériau de l'écran. Cette fonction risque de ne pas être efficace avec un écran translucide.

Remarque

- Protégez le récepteur du signal contre la lumière vive. La télécommande risque de fonctionner incorrectement sous une forte lumière, comme celle d'une lampe fluorescente.
- Si des obstacles se trouvent entre la télécommande et le récepteur de signal, la télécommande risque de ne pas fonctionner correctement.
- Lors de la visualisation d'images 3D, la télécommande peut ne pas être réactive dans certains cas

Gestion des réglages du contrôle du zoom

La mire de test 1 [ZOOM/FOCUS] permet de régler la taille et le zoom de la vidéo projetée.
Si vous avez enregistré des mémoires de zoom dans [SAUVEGARDE MÉM. OPT], appuyez sur la touche <LENS> deux fois pour afficher le menu [CHARGEMENT MÉM. OPT.].

Appuyez sur LENS

Remarque

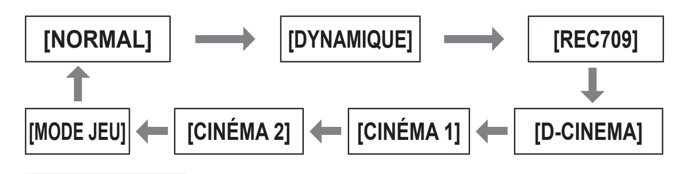
- Pour plus de détails sur la procédure de réglage, reportez-vous à [ZOOM/FOCUS] dans le menu [CONTRÔLE DU ZOOM].(➡ page 73)

Sélection du mode image

Vous pouvez accéder aux réglages souhaités dans le mode image.

Appuyez sur PICTURE MODE

Les réglages défilent comme suit chaque fois que le bouton est actionné.



Remarque

- Vous pouvez également commuter les réglages du mode image à l'aide du menu à l'écran.
  Pour plus de détails, voir [MODE IMAGE] dans le « Menu [IMAGE] ». (➡ page 40)

Réglage de l'image

Il est possible d'afficher dans une liste les options de réglage sélectionnables du menu [IMAGE] dans le menu à l'écran.

Appuyez sur



Appuyez sur la touche pour commuter entre le menu [IMAGE] et le menu [MENU AVANCÉ]. Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner l'élément de menu requis et sur ◄ ► pour réaliser l'ajustement.

- Éléments du menu [IMAGE]
  [MODE IMAGE], [CONTRASTE], [LUMINOSITÉ], [COULEUR], [TEINTE], [TEMPÉRATURE DE COULEUR], [DÉTAIL] et [MDE IRIS DYN]
- Éléments du menu [MENU AVANCÉ]
  [GAMMA HAUT], [GAMMA MILIEU], [GAMMA BAS],, [CONTRASTE], [LUMINOSITÉ], [RÉDUCTION DE BRUIT], [RÉDUCTION BRUIT MPEG], [CRÉATION CADRE], [x.v.Colour], [DETAIL CLARITY], [CINEMA REALITY], [SUPER WHITE], [SYSTÈME-TV], [RGB/YC_BC_R] et [RGB/YP_BP_R]

Remarque

- Pour plus de détails sur la procédure de réglage, reportez-vous aux menus [IMAGE] (➡ page 40) et [MENU AVANCÉ] (➡ page 45).
- Appuyez sur la touche <RETURN> ou <MENU> ou attendez 7 secondes sans effectuer aucune action pour effacer l'écran de réglage.
- Réglez [MODE DE RÉGLAGE] sur [SIMPLE] pour ajuster les niveaux [GAMMA HAUT], [GAMMA MILIEU] et [GAMMA BAS] (➡ page 50).
- Les options réglables de [DÉTAIL] diffèrent selon le [MODE DE RÉGLAGE].
  [SIMPLE] : [DÉTAIL]
  [AVANCÉ] : [NETTETÉ HORIZONTALE] [NETTETÉ VERTICALE]

Chargement d'un réglage sauvegardé

Affiche le menu [CHARGEMENT MÉMOIRE].

Appuyez sur 

Attention

- Cette opération est également réalisable à l'écran. Pour plus de détails, voir [CHARGEMENT MÉMOIRE] dans le « Menu [IMAGE] ». (➡ page 59)

Affichage du menu [MENU VIERA LINK]

Vous pouvez contrôler certaines fonctions de l'appareil externe avec la télécommande du projecteur.

Appuyez sur 

Remarque

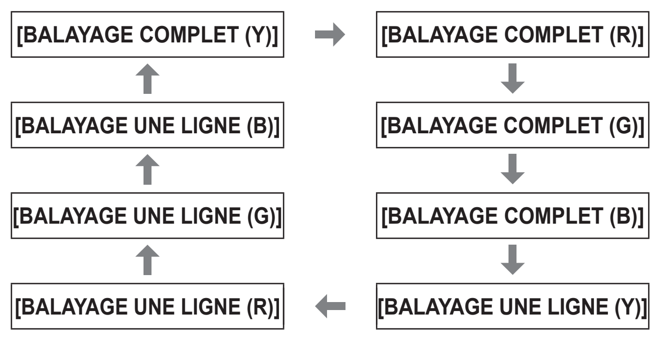
- Pour plus de détails, reportez-vous à « VIERA Link ». (➡ page 96)

Affichage du moniteur de profil

Grâce à l'affichage du signal d'entrée d'un appareil externe connecté dans un profil, vous pouvez vérifier si le niveau de luminance du signal de sortie vidéo est réglé sur une valeur comprise dans la plage recommandée pour le projecteur, et modifier cette dernière si nécessaire.

Appuyez sur 

Lorsque le bouton <ENTER> est actionné, les réglages défilent comme suit.



Le moniteur de profil disparaît lorsque vous appuyez à nouveau sur le bouton <WAVEFORM MONITOR>.

Remarque

- Cette opération est également réalisable à l'écran. Pour plus de détails, voir [MONITEUR DE PROFIL] dans le Menu [IMAGE]. (➡ page 41)

[BALAYAGE COMPLET]	Vérifie que le profil de chaque valeur Y- (luminosité), R- (rouge), G- (vert) et B- (bleu) de l'image se trouve dans la plage recommandée.
[BALAYAGE UNE LIGNE]	Vérifie que le profil de chaque valeur Y- (luminosité), R- (rouge), G- (vert) et B- (bleu) d'un nombre arbitraire de lignes à partir du haut jusqu'au bas de l'écran se trouve dans la plage recommandée. ● La confirmation des valeurs est plus détaillée qu'avec [BALAYAGE COMPLET]. ● Pour modifier la position de ligne, vous pouvez utiliser les boutons ▲▼. ● La position de [MONITEUR DE PROFIL] varie selon la position de ligne.

Remarque

- Les signaux inférieurs à 0 % dans le moniteur de profil s'affichent de même que 0 % sur l'image projetée.
- [BALAYAGE UNE LIGNE] utilise les valeurs Y- (luminosité), R- (rouge), G- (vert) et B- (bleu) pour afficher des lignes horizontales de haut en bas de l'écran avec plus de finesse que dans [BALAYAGE COMPLET], et chaque valeur peut être réglée de la même façon qu'avec [BALAYAGE COMPLET].
- Lors de la sélection [BALAYAGE COMPLET], la position écran du profil peut être réglée avec les touches ▲▼◄►.
- Pour éviter les conflits entre l'écran [IMAGE] et le moniteur de profil, la position de cet écran varie selon le cas.
- L'option [AJUSTEMENT AUTO] s'active en appuyant sur le bouton <DEFAULT> pendant l'affichage du profil. (➡ page 42)
- Lorsque le moniteur de profil est affiché, vous ne pouvez pas ajuster les réglages [GEST. COULEUR].
- Lors de la réception d'un signal 3D (et de la conversion 2D en 3D), le moniteur de profil ne peut pas s'afficher.
- Si un signal 3D est présent tandis que le moniteur de profil est affiché, ce dernier disparaît.

Rétablissement des réglages par défaut

Vous pouvez rétablir les réglages usine par défaut de la plupart des réglages ou des valeurs d'ajustement.



Pour plus de détails, voir « Navigation dans le MENU - Rétablissement de réglages par défaut » dans « Navigation dans le menu ». (➡ page 37)

Sous-menu

Si la commande VIERA Link est activée, les menus de fonction peuvent être affichés pour les appareils externes. (➡ page 96)
Le mode de fonctionnement peut être changé pendant le réglage gamma. (➡ page 47)
Changer le niveau de détection de la parallaxe lorsque le moniteur de réglage de parallaxe est affiché (lorsque [Mode 3] est activé).

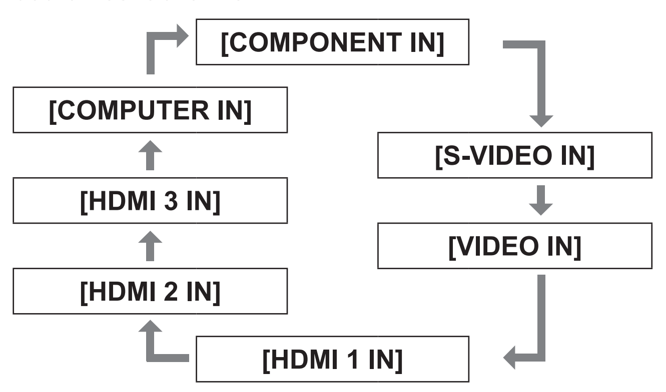
Appuyez sur SUB MENU

Commutation du signal d'entrée

Il est possible de commuter l'entrée de projection.

Appuyez sur INPUT SELECT

Les réglages défilent comme suit chaque fois que le bouton est actionné.



[COMPONENT IN]	Signaux COMPONENT (YC_BC_R/ YP_BP_R) provenant de l'appareil connecté à COMPONENT IN.
[S-VIDEO IN]	Signal S-VIDEO en provenance de l'appareil connecté à S-VIDEO IN.
[VIDEO IN]	Signal VIDEO en provenance de l'appareil connecté à VIDEO IN.
[HDMI 1/2/3 IN]	Signal HDMI en provenance de l'appareil connecté à HDMI IN 1/HDMI IN 2/HDMI IN 3.
[COMPUTER IN]	Signal RGB et signaux COMPONENT (YC_BC_R/ YP_BP_R) en provenance de l'appareil connecté à COMPUTER IN.

Lorsque [AFFICHAGE À L'ÉCRAN] dans le menu [OPTION] est réglé sur [DÉTAILLÉ] (➡ page 77), des indications graphiques s'affichent dans l'angle supérieur droit de l'image projetée. La borne d'entrée sélectionnée peut alors être sélectionnée. (La méthode d'entrée sélectionnée est mise en évidence en jaune.)
Appuyez plusieurs fois sur la touche ou appuyez sur ▲ ▼ ◀ ▶ afin de faire défiler les méthodes d'entrée.
La sélection de l'entrée n'a pas un effet instantané sur la vidéo.

Attention

- Faites entrer un signal indiqué dans « Bornes de connexion ».(➡ page 100)

Remarque

- Reportez-vous à « Connexions » pour les bornes d'entrée.(➡ page 20)
- Si aucune opération n'a lieu pendant trois secondes environ, l'affichage à l'écran disparaît automatiquement.
- Si une borne sans signal entrant est sélectionnée, sa représentation graphique clignote. Cette image reste affichée jusqu'à ce que la borne reçoive un signal d'entrée.

Utilisation du bouton <FUNCTION>

Il est possible d'allouer les fonctions couramment utilisées au bouton <FUNCTION> de la télécommande, qui devient ainsi une touche de raccourci.

Appuyez sur FUNCTION

■ Affectation d'opérations à la touche <FUNCTION>

1) **Appuyez sur la touche <MENU> du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande afin d'afficher les options de menu pour l'affectation (menu principal, sous-menu ou menu détaillé).**
   - Pour plus d'informations sur le menu, reportez-vous à « Navigation dans le menu ». (➡ page 37)
2) **Appuyez sur la touche <FUNCTION> de la télécommande pendant au moins 3 secondes.**
   - Une fois la configuration terminée, les options de menu allouées s'affichent sous le menu.

Remarque

- Pendant l'affichage du menu, le projecteur ne fonctionne pas même lorsque le bouton est actionné.

Affichage de l'écran du menu [RÉGLAGES 3D]

L'écran des réglages 3D peut être affiché.
(➡ page 64)

Appuyez sur 3D

Visionnement d'images 3D

À propos de l'affichage d'images 3D

Vous pouvez utiliser ce projecteur pour visionner des vidéos 3D en lisant des disques Blu-ray compatibles 3D sur un lecteur Blu-ray 3D. Ce projecteur peut également convertir des vidéos 2D en 3D.

Pour visionner des images 3D stéréoscopiques, les lunettes 3D Panasonic (en option) sont indispensables. Les lunettes 3D ne sont pas fournies avec ce projecteur.

Se reporter à la page 101 pour connaître les signaux d'image 3D pris en charge.

Lunettes 3D prises en charge
(à compter du mois septembre 2012)

Panasonic
Série TY-EW3D3 (rechargeables)
Série TY-EW3D2 (rechargeables)
Série TY-EW3D10 (piles jetables)
Le numéro de série des lunettes 3D peut varier selon le pays d'achat.

■ Visionnement d'images 3D

A l'aide des commandes du menu, réglez le projecteur de sorte à afficher des images 3D.

- A l'aide des commandes du menu, réglez le projecteur de sorte à afficher des images 3D.
  - Lorsqu'un disque Blu-ray compatible avec les images 3D est lu dans un lecteur/enregistreur prenant en charge les images 3D connecté à l'aide d'un câble HDMI à un projecteur prenant en charge les images 3D.
  - 2D->3D (Simulation 3D) (➡ page 69)

1) Port des lunettes 3D
- Allume les lunettes 3D.
- Mettez les lunettes 3D.

2) Visionnement
- Lorsque la connexion HDMI reçoit des informations dans lesquelles le mode 3D est détecté, les images 3D sont automatiquement affichées suivant les signaux.
- Si les images 3D ne s'affichent pas correctement ou entraînent une gêne visuelle, vous pouvez les régler à l'aide de [FORMAT DU SIGNAL 3D].

3) Après usage
- Éteint les lunettes 3D.

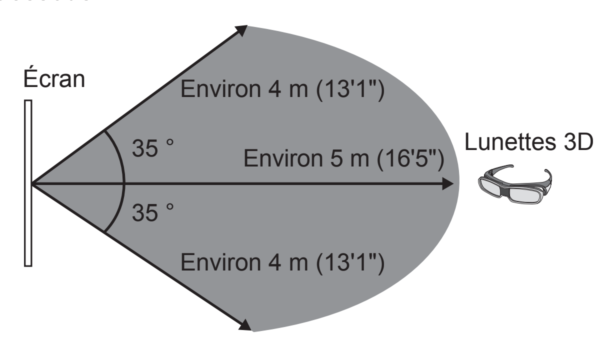
Attention
- Éviter de conserver les lunettes 3D dans un endroit dont la température et l'humidité sont trop élevées. Pour plus d'informations sur l'entretien des lunettes 3D, reportez-vous à leur mode d'emploi.

Attention
- Lorsque vous utilisez des lunettes 3D, veillez à prendre connaissance de leur mode d'emploi.
- Lors du visionnement de vidéos 3D, veillez à régler [ÉMETTEUR IR 3D] sur [FORT], [MOYEN] ou [FAIBLE]. Si un émetteur infrarouge 3D externe (accessoire en option) est connecté, réglez [RÉGLAGE TRIGGER 1/2] sur [SORTIE OBTURATEUR 3D]. (➡ page 79)
- Lorsque les lunettes 3D sont utilisées dans une pièce éclairée par des ampoules fluorescentes, la lumière peut sembler vacillante. Dans ce cas, éteignez les ampoules fluorescentes.
- Si les lunettes 3D sont portées à l'envers ou dans le mauvais sens, les effets de la vidéo 3D ne sont pas perçus correctement.
- Pour visionner une vidéo 3D, n'oubliez pas d'allumer les lunettes 3D avant de les porter.
- N'utilisez pas d'appareils au rayonnement électromagnétique puissant (par exemple, téléphone portable, radio portative, etc.) à proximité des lunettes 3D. Cela pourrait entraîner leur dysfonctionnement.
- Une température élevée ou basse peut dégrader les performances des lunettes 3D. Utilisez les lunettes 3D dans la plage de températures conseillée par le mode d'emploi.
- Les lunettes 3D ne permettent pas de regarder d'autres écrans (par exemple, écran d'ordinateur, horloge numérique, calculatrice, etc.) dans de bonnes conditions. Ne portez les lunettes 3D que pour le visionnement de vidéos 3D.
- Lorsque le projecteur est installé à côté d'un autre écran compatible 3D, les vidéos 3D peuvent apparaître dédoublées en raison des interférences entre les deux appareils. Installer le projecteur dans un emplacement approprié.

Remarque
- Si les lunettes 3D sont portées à l'envers ou dans le mauvais sens, les effets de la vidéo 3D ne sont pas perçus correctement.
- Pour visionner une vidéo 3D, n'oubliez pas d'allumer les lunettes 3D avant de les porter.
- L'effet d'image stéréoscopique que produit le port des lunettes 3D varie d'un individu à l'autre.
- La taille maximale de l'écran de projection pour le visionnement de vidéos 3D est de 5,08 m (200").

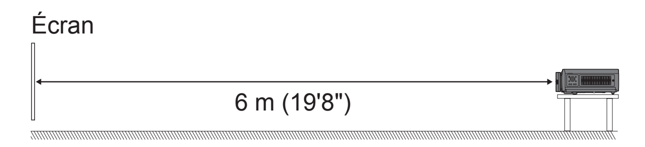
Plage de communication d’un émetteur infrarouge 3D et de lunettes 3D

L’écran renvoie aux lunettes 3D les signaux de contrôle infrarouge 3D qu’il reçoit de l’émetteur infrarouge 3D.
La plage de communication entre l’émetteur infrarouge 3D et les lunettes 3D est décrite ci-dessous.



Dans la figure ci-dessus, la plage de communication est soumise aux conditions suivantes:

- Lorsqu’une distance de 6 m (19'8") sépare le projecteur de l’écran.
- Lorsque le projecteur est placé devant l’écran mais sans décalage d’objectif.



- Lorsqu’un écran de 2,54 m (100"), un gain d’écran [1] ou un écran diffuseur est utilisé.
- Lorsque [ÉMETTEUR IR 3D] est réglé sur [FORT]
- Lorsque la pièce ne subit pas de lumière naturelle forte ou d’éclairage fluorescent.

La plage de communication peut varier notablement selon le type et la matière de l’écran.

- L’affichage 3D risque de ne pas fonctionner correctement dans les cas suivants.
  - Lorsqu’un obstacle se trouve entre le projecteur et l’écran.
  - Lorsque l’émetteur infrarouge des lunettes 3D est sale ou poussiéreux.
  - Lorsque les lunettes 3D ne sont pas dirigées vers l’écran.
- Retirez le bouchon de décalage de l’objectif si la vidéo 3D n’est pas visible. Cela augmente la plage de communication.
- Si vous souhaitez visualiser des images 3D dans un environnement ne répondant pas aux conditions précitées, achetez un émetteur infrarouge 3D (accessoire en option).
- Si la communication entre l’émetteur infrarouge 3D et les lunettes 3D est perdue, chargez la batterie des lunettes 3D ou remplacez leurs piles (➡ page 94).

Précautions à prendre lors de l’utilisation des lunettes 3D

- N’utilisez pas d’appareils au rayonnement électromagnétique puissant (téléphone portable, radio portative, etc.) à proximité des lunettes 3D. Cela pourrait entraîner un dysfonctionnemen.
- N’exposez pas les lunettes 3D à la lumière directe du soleil, à l’éclairage fluorescent ou à toute autre lumière intense, car cela peut avoir une incidence sur la perception 3D de l’image.
- Une température élevée ou basse peut dégrader les performances des lunettes 3D.
  Utilisez les lunettes 3D dans la plage de températures conseillée par le mode d’emploi.
- Portez les lunettes 3D correctement. Si elles sont portées à l’envers ou dans le mauvais sens, le corps de l’image ne sera pas perçu correctement.
- Les lunettes 3D ne permettent pas de regarder d’autres écrans (écran d’ordinateur, horloge numérique, calculatrice, etc.) dans de bonnes conditions. Ne portez les lunettes 3D que pour le visionnage de vidéos 3D.
- Les lunettes 3D ne peuvent pas être chargées avec ce projecteur. Si vous ne possédez pas un téléviseur Panasonic 3D, utilisez un chargeur avec un port USB 2.0 pour recharger vos lunettes 3D. Le chargeur recommandé est l’Adaptateur secteur USB pour iPhone d’Apple.

Remarque

- Après usage, replacez les lunettes 3D dans leur étui en plastique, à l’abri de l’humidité et de la chaleur.
- Pour en savoir plus sur le nettoyage des lunettes 3D, reportez-vous à leur mode d’emploi.
- Lors du visionnage de vidéos 3D avec des lunettes 3D sous un éclairage fluorescent modulé, les images peuvent prendre une teinte rouge ou bleue toutes les deux ou trois secondes.

Navigation dans le menu

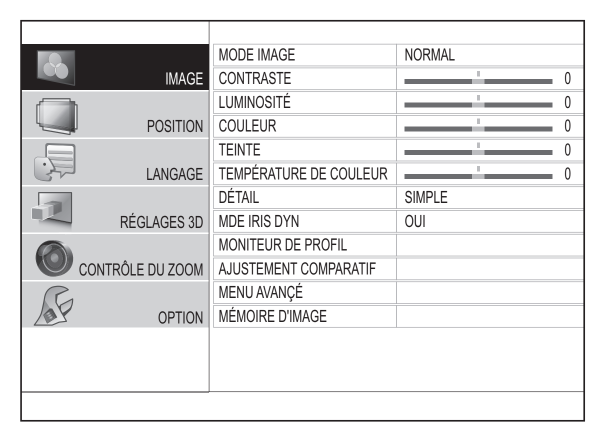
Navigation dans le menu

■ Procédure de fonctionnement

Appuyez sur 

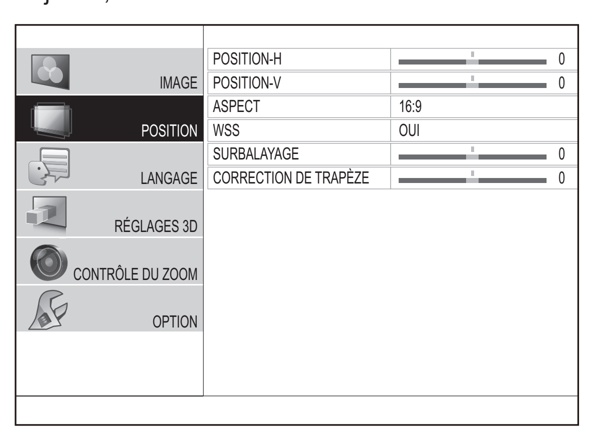
1) Appuyez sur le bouton <MENU> de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur.

- Le menu principal s'affiche.



2) Appuyez sur les boutons ▲▼ pour sélectionner les options du menu principal.

- Sélectionnez l'option à régler parmi le choix suivant: [IMAGE], [POSITION], [LANGUE], et [OPTION]. L'élément sélectionné est signalé par un curseur jaune, et le sous-menu s'affiche sur la droite.



3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Lorsque le sous-menu s'affiche, ses éléments deviennent sélectionnables.

4) Appuyez sur les boutons ▲▼ pour l'option de sous-menu à modifier, puis appuyez sur ◄► pour passer d'un réglage à un autre et ajuster.

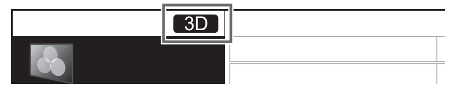
- Pour les éléments dont le réglage est commuté ou qui possèdent une barre coulissante, l'écran de menu disparaît et seule l'option sélectionnée (écran de réglage individuel) s'affiche, comme le montre la figure ci-dessous.



- Pour les options qui se résument à un nom, appuyez sur la touche <ENTER> pour afficher le prochain écran et accéder ainsi aux réglages avancés.

Remarque

- Appuyez sur le bouton <RETURN> ou <MENU>pour revenir au menu précédent à partir du menu principal.
- Le signal d'entrée peut limiter l'accès à certaines options et fonctions.
- Certaines options sont ajustables même si le projecteur ne reçoit aucun signal.
- Voir la page 38 pour les éléments de sous-menu.
- Lorsqu'une image 3D est affichée, « l'icône 3D » est visible en haut à gauche de l'écran du menu.



■ Rétablissement des réglages par défaut des valeurs de menu ajustées

Appuyez sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande pour rétablir les réglages par défaut des valeurs ajustées.

Appuyez sur DEFAULT

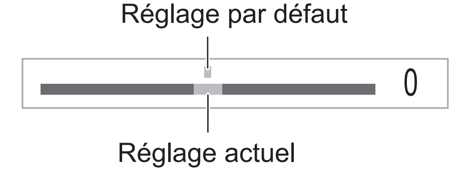
Cette fonction diffère selon l'écran affiché.

- Lorsque l'écran de sous-menu est affiché : Les éléments de sous-menu affichés reprennent leurs réglages par défaut.
- Quand un écran d'ajustement individuel est affiché : seul l'élément en cours d'ajustement revient à son réglage par défaut.



Remarque

- Il n'est pas possible de rétablir simultanément tous les réglages par défaut de toutes les valeurs ajustées.
- Certaines options ne peuvent pas être réinitialisées à l'aide de la touche <DEFAULT>. Elles doivent être traitées individuellement.
- Dans un écran d'ajustement individuel, le réglage par défaut est signalé par la barre verticale au-dessus de la barre coulissante. La position de la barre verticale varie en fonction du signal d'entrée.



Liste de menu

Le menu à l'écran est utilisé pour les réglages et les ajustements de ce projecteur.
Reportez-vous à « Navigation dans le menu » pour plus de détails sur l'utilisation du menu à l'écran.
(➡ page 37)
Le sous-menu du menu principal s'affiche. Il est alors possible d'effectuer un réglage pour chaque option proposée.

■ [IMAGE]

● Entrée de signaux IN/VIDEO IN/COMPONENT (YC_BC_R/YP_BP_R) /HDMI

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[MODE IMAGE]	[NORMAL]	40
[CONTRASTE]	[0]	40
[LUMINOSITÉ]	[0]	40
[COULEUR]	[0]	40
[TEINTE]	[0]	40
[TEMPÉRATURE DE COULEUR]	[0]	41
[DÉTAIL]	[SIMPLE]	41
[MDE IRIS DYN]	[OUI]	41
[MONITEUR DE PROFIL]	—	41
[AJUSTEMENT COMPARATIF]	—	44
[MENU AVANCÉ]	—	45
[MÉMOIRE D'IMAGE]	—	58
MODE SIGNAL *1		59

*1: COMPONENT IN/HDMI IN uniquement

● Entrée de signaux COMPUTER (RGB)

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[MODE IMAGE]	[NORMAL]	40
[CONTRASTE]	[0]	40
[LUMINOSITÉ]	[0]	40
[TEMPÉRATURE DE COULEUR]	[0]	41
[DÉTAIL]	[SIMPLE]	41
[MDE IRIS DYN]	[OUI]	41
[MONITEUR DE PROFIL]	—	41
[AJUSTEMENT COMPARATIF]	—	44
[MENU AVANCÉ]	—	45
[MÉMOIRE D'IMAGE]	—	58
MODE SIGNAL		59

■ [POSITION] 

● S-VIDEO IN/VIDEO IN

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[POSITION-H]	[0]	60
[POSITION-V]	[0]	60
[ASPECT]	[AUTOMATIQUE]	61
[WSS] *1	[OUI]	63
[SURBALAYAGE]	[+7]	63
[CORRECTION DE TRAPÈZE]	[0]	63

*1: Entrée de signaux PAL uniquement

● COMPONENT IN/COMPUTER IN

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[POSITION-H]	[0]	60
[POSITION-V]	[0]	60
[RÉGLAGE D'HORLOGE] *1	[0]	60
[RÉGLAGE DE PHASE] *2	[0]	60
[ASPECT]	[16:9]	61
[WSS] *3	[OUI]	63
[SURBALAYAGE] *4	[0]	63
[CORRECTION DE TRAPÈZE]	[0]	63
[RÉGLAGE AUTOMATIQUE] *5	—	63

*1: COMPUTER IN uniquement sauf pour les signaux 480i, 576i, 480p, 576p)
*2: Sauf 480i/576i
*3: COMPONENT IN (576i, 576p) uniquement
*4: Signaux COMPONENT IN et COMPUTER uniquement (signaux vidéo de film)
*5: COMPUTER IN (RGB) uniquement (sauf signaux vidéo de film)

● HDMI IN

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[POSITION-H]	[0]	60
[POSITION-V]	[0]	60
[ASPECT]	[16:9]	61
[SURBALAYAGE]	[0]	63
[CORRECTION DE TRAPÈZE]	[0]	63

Remarque

● Les réglages par défaut peuvent varier selon le menu de l'image.

[LANGAGE]

Langue
[DEUTSCH]
[FRANÇAIS]
[ESPAÑOL]
[ITALIANO]
[PORTUGUÊS]
[SVENSKA]
[NORSK]
[DANSK]
[POLSKI]
[ČEŠTINA]
[MAGYAR]
[РУССКИЙ]
[ไทย]
[한국어]
[ENGLISH]
[中文]
[日本語]

[RÉGLAGES 3D]

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[TAILLE D'ÉCRAN]	[203 cm (80 pouces)]	64
[FORMAT DU SIGNAL 3D]	[AUTOMATIQUE]	64
[CHANGE GAUCHE/ DROIT]	[NORMAL]	66
[RÉGLAGE IMAGE 3D]	—	66
[2D VERS 3D]	[NON]	69
[LUMINOSITÉ LUNETTES 3D]	[NORMAL]	70
[ÉMETTEUR IR 3D]	[FORT]	70
[MONITEUR DE VUE 3D]	[MODE 1]	71
[3D MOTION REMASTER]	[OUI]	72
[PRÉCAUTIONS D'USAGE]	—	72

[CONTRÔLE DU ZOOM] 

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[ZOOM/FOCUS]	—	73
[CHARGEMENT MÉM. OPT.]	—	73
[SAUVEGARDE MÉM. OPT.]	—	74
[EDITION MÉM. OPT.]	—	74
[FORMAT AUTOMATIQUE]	—	75
[POSITION HORIZONTALE]	[0]	76
[POSITION VERTICALE]	[0]	76
[ZONE MASQUÉE GAUCHE]	[0]	76
[ZONE MASQUÉE DROITE]	[0]	76
[ZONE MASQUÉE HAUTE]	[0]	76
[ZONE MASQUÉE BASSE]	[0]	76
[MESSAGE DE TRAITEMENT]	[OUI]	76

[OPTION]

Options de sous-menu	Réglage par défaut	Page
[MENU A L'ÉCRAN]	—	77
[COULEUR FOND]	[BLEU]	77
[DÉMARRAGE LOGO]	[OUI]	78
[RECH. ENTRÉE]	[OUI]	78
[NIVEAU SIGNAL HDMI] *1	[NORMAL]	78
[RÉGLAGE RETARD]	[NORMAL]	78
[MÉTHODE DE PROJECTION]	[FAÇADE/ SOL]	78
[RÉGLAGE TRIGGER 1]	[NON]	79
[RÉGLAGE TRIGGER 2]	[NON]	79
[MISE EN SOMMEIL]	[NON]	80
[MODE HAUTE ALTITUDE]	[NON]	80
[PUISSANCE DE LA LAMPE]	[NORMAL]	81
[FONCTION DU BOUTON]	—	81
[RÉGLAGES VIERA LINK]	—	81
[AUTRES FONCTIONS]	—	83
[MIRE DE TEST]	—	83
[DURÉE DE LA LAMPE]	—	83
[INITIALISER TOUT]	—	84

*1: HDMI IN uniquement

Remarque

- L'affichage des options de sous-menu et des réglages par défaut varie selon le port d'entrée sélectionné.

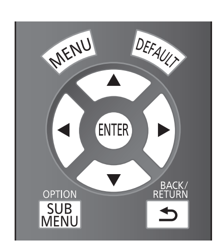
Menu [IMAGE]

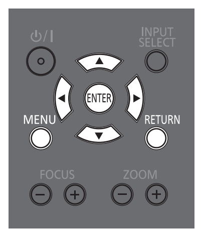
Sélectionnez [IMAGE] dans le menu principal, puis choisissez un élément dans le sous-menu.
Voir « Navigation dans le MENU » (➡ page 37).

- Après avoir sélectionné une option, réglez l'image à l'aide des boutons ◄►.



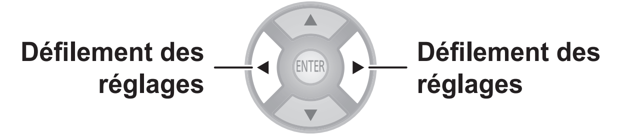
CONTRÔLES DU PROJECTEUR



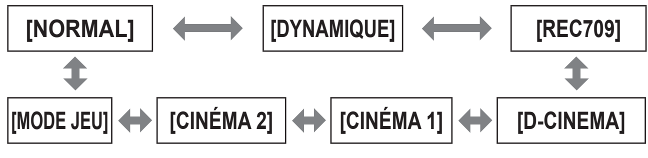


[MODE IMAGE]

En fonction de la source de l'image ou de l'environnement de projection, vous pouvez utiliser ces réglages prédéfinis pour optimiser la projection.



Les réglages défilent comme suit chaque fois que le bouton est actionné.



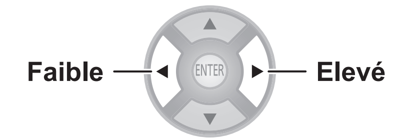
[NORMAL]	Pour une image standard, comme une émission de sport.
[DYNAMIQUE]	Pour la visualisation avec un niveau de luminosité et de détail élevé.
[REC709]	Pour le standard HDTV dans la température des couleurs 6 500 K (ITU-R BT. 709) par défaut des éléments du menu [IMAGE].
[D-CINEMA]	Pour le standard D-CINÉMA dans la température des couleurs 6 300 K (SMTPE RP431-2) par défaut des éléments du menu [IMAGE].
[CINÉMA 1]	Défini par les meilleurs coloristes de Hollywood pour les films à haute qualité visuelle.
[CINÉMA 2]	Pour le visionnage des films d'action et des animations aux couleurs vives et contrastées.
[MODE JEU]	Utilisable avec les jeux.

Remarque

- La stabilisation de l'image peut prendre quelques secondes après un changement de mode d'image.

[CONTRASTE]

Vous pouvez ajuster le contraste des couleurs.



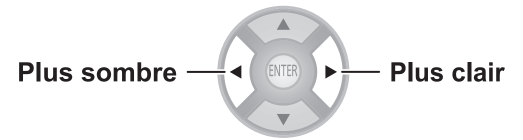
- Plage de réglage : -64 à +64

Attention

- Ajuster préalablement [LUMINOSITÉ] si nécessaire.

[LUMINOSITÉ]

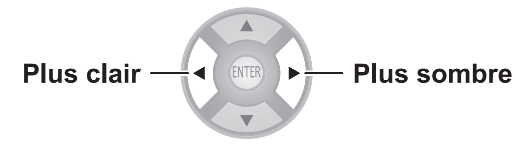
Vous pouvez ajuster la partie sombre (noire) de l'image projetée.



- Plage de réglage : -32 à +32

[COULEUR]

Vous pouvez ajuster la saturation des couleurs de l'image projetée.



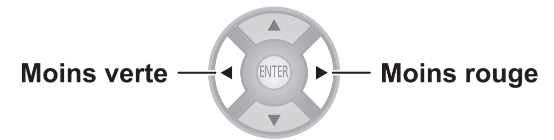
- Plage de réglage : -32 à +32

Remarque

- Lorsque des signaux COMPUTER sont reçus, vous pouvez régler des signaux vidéo de film uniquement.
- Les signaux vidéo de film sont les suivants : 480i, 576i, 480p, 576p, 720/60p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/60p, 1 080/50p et 1 080/24p.

[TEINTE]

Vous pouvez ajuster la couleur de la peau sur l'image projetée.



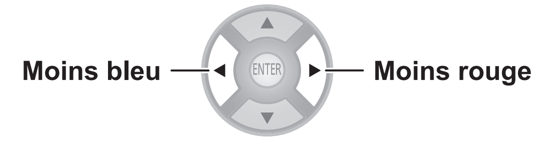
- Plage de réglage : -32 à +32

Remarque

- Lorsque des signaux COMPUTER sont reçus, vous pouvez régler des signaux vidéo de film uniquement.
- Les signaux vidéo de film sont les suivants : 480i, 576i, 480p, 576p, 720/60p, 720/50p, 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/60p, 1 080/50p et 1 080/24p.

[TEMPÉRATURE DE COULEUR]

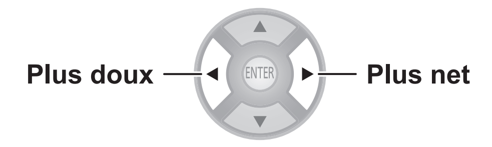
Vous pouvez ajuster la température des couleurs si les zones blanches de l'image projetée sont bleuâtres ou rougeâtres.



- Plage de réglage : -6 à +6

[DÉTAIL]

Réglez la netteté du signal vidéo entrant à l'aide de l'une des options [SIMPLE] qui ajuste la direction horizontale et la direction verticale simultanément, ou l'une des options [AVANCÉ], qui ajuste les directions individuellement.

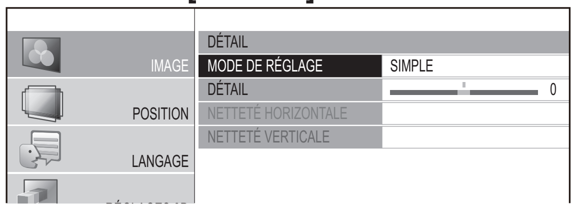


Remarque

- La plage de réglage dépend du signal d'entrée sélectionné.
- [DÉTAIL] peut être réglé sur [SIMPLE] ou sur [AVANCÉ]. Les deux réglages ne sont pas utilisables simultanément.

● Réglage de [DÉTAIL] (Lorsque [SIMPLE] est sélectionné comme [MODE DE RÉGLAGE].)

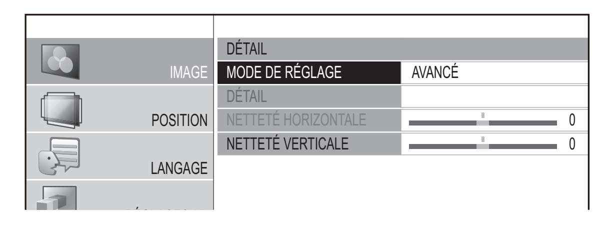
1) Appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [SIMPLE].



2) Sélectionnez [DÉTAIL] avec les touches ▲▼, et ajustez la valeur avec les touches ◄►.

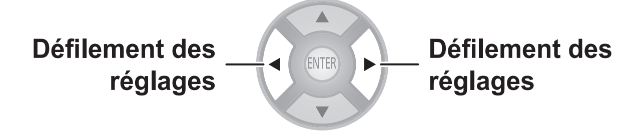
● Réglage de [DÉTAIL] (Lorsque [AVANCÉ] est sélectionné comme [MODE DE RÉGLAGE].)

1) Appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [AVANCÉ].



2) Sélectionnez les éléments avec les touches ▲▼ et ajustez la valeur avec les touches ◄►.

- Appuyer sur les boutons ▲▼ à l'écran lors du réglage permet de basculer vers l'écran de réglage [NETTETÉ HORIZONTALE] ou [NETTETÉ VERTICALE].



- La plage de réglage dépend du mode image et du signal d'entrée sélectionnés.

[MDE IRIS DYN]

Vous pouvez activer/désactiver le réglage automatique de la lampe et de l'iris de l'objectif. On obtient ainsi une vidéo augmentée avec un contraste net entre lumière et ombre.

Défilement des réglages — ENTER — Défilement des réglages

[OUI]	Réglage automatique
[NON]	Aucun réglage

[MONITEUR DE PROFIL]

Grâce à l'utilisation d'un disque de test commercial et au réglage du niveau de luminance du signal de sortie (luminosité) d'un appareil extérieur sur une valeur comprise dans la plage recommandée pour ce projecteur, vous pouvez définir l'ajustement qui optimise le mieux les performances d'affichage du projecteur.

1) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [MONITEUR DE PROFIL] s'affiche.

MONITEUR DE PROFIL
● NON
BALAYAGE COMPLET (Y)
BALAYAGE COMPLET (R)
BALAYAGE COMPLET (G)
BALAYAGE COMPLET (B)
BALAYAGE UNE LIGNE (Y)
BALAYAGE UNE LIGNE (R)
BALAYAGE UNE LIGNE (G)
BALAYAGE UNE LIGNE (B)
POSITION DU MONITEUR — HAUT GAUCHE
AJUSTEMENT AUTO

2) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner l'élément souhaité.

- Sélectionnez [NON] pour fermer le moniteur de profil.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

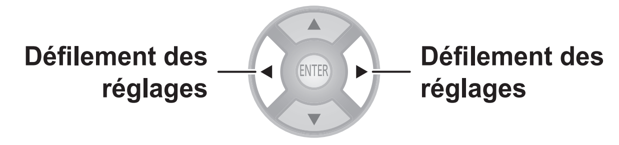
- Le moniteur de profil s'affiche.

Remarque

- Pour plus de détails, voir « Affichage du [MONITEUR DE PROFIL] » dans « Fonctionnement de la télécommande ». (➡ page 33)

[POSITION DU MONITEUR]

Vous pouvez régler la position d'affichage du profil d'entrée au cours de l'affichage du BALAYAGE COMPLET.



[AJUSTEMENT AUTO]

Le niveau de luminance du signal de sortie d'un appareil externe connecté est réglé automatiquement à l'aide des options d'ajustement automatique du profil.

1) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
2) **Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner l'élément souhaité.**

Éléments d'ajustement automatique du profil	Réglage par défaut
[AJUST. NIVEAU DE NOIR]	[OUI]
[AJUST. NIVEAU DE BLANC]	[OUI]
[AJUST. RVB (NOIR)]	[NON]
[AJUST. RVB (BLANC)]	[NON]

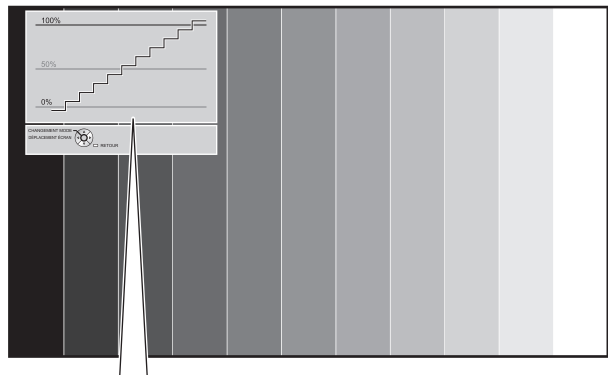
3) **Appuyez sur les touches ◄► pour changer de réglage.**
4) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [DÉBUT AJUSTEMENT AUTO] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le message [EN TRAITEMENT] est affiché. Lorsque le réglage est terminé, un écran de confirmation s'affiche.
5) **Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄►.**
6) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

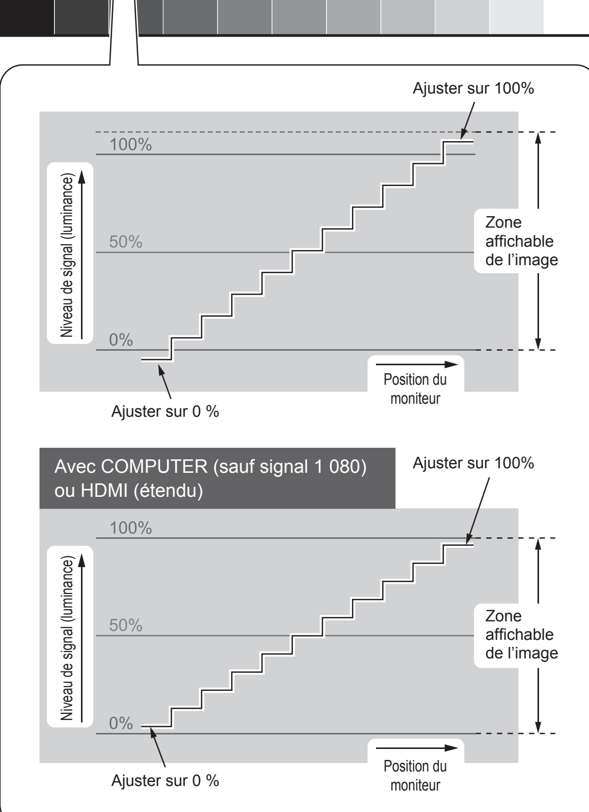
Remarque

- Lorsque [AJUST.NIVEAU DE NOIR] est réglé sur [OUI], le signal d'affichage de la valeur Y du signal d'entrée (luminosité) est réglé sur la position 0 % (niveau de noir).
- Lorsque [AJUST.NIVEAU DE BLANC] est réglé sur [OUI], le signal d'affichage de la valeur Y du signal d'entrée (luminosité) est réglé sur la position 100 % (niveau de blanc).
- Lorsque [AJUST.RVB (NOIR)] est réglé sur [OUI], le niveau de noir des valeurs RGB (rouge, vert, bleu) du signal d'entrée est réglé automatiquement sur la position 0 % (niveau de noir).
- Lorsque [AJUST.RVB (BLANC)] est réglé sur [OUI], le niveau de noir des valeurs RGB (rouge, vert, bleu) du signal d'entrée est réglé automatiquement sur la position 100 % (niveau de blanc).
- [AJUSTEMENT AUTO] ne peut pas s'exécuter si le [MONITEUR DE PROFIL] est réglé sur [NON].
- Projetez le signal de réglage de la luminance d'un disque de test commercial et effectuez le réglage automatique. Cependant, il n'est pas possible d'effectuer un réglage correct si le disque de test contient du bruit ou si l'appareil de lecture en produit.
- [AJUSTEMENT AUTO] se base sur le signal écran standard à 0 % et 100 % ; ainsi, l'ajustement ne peut être correcte si l'écran reçoit un signal non standard, s'il y a surbalayage ou si le signal affiché est inférieur à 0 % ou supérieur à 100 %.
- Lorsqu'un signal 3D est affiché (y compris la conversion 2D en 3D), [MONITEUR DE PROFIL] ne peut pas être exécuté.

Ajuster le profil

Projetez le signal de réglage de la luminosité d'un disque de test commercial (0 % [0 IRE ou 7,5 IRE] - 100 % [100 IRE]) et effectuez le réglage.





Alors que [MONITEUR DE PROFIL] est affiché, appuyez sur la touche <MENU> de la télécommande et effectuez le réglage avec [MENU AVANCÉ] et [IMAGE] à partir du menu affiché.

1) Réglez [BALAYAGE COMPLET (Y)] / [BALAYAGE UNE LIGNE (Y)].

- Choisissez [IMAGE] et utilisez les touches ◄► pour régler la [LUMINOSITÉ], puis le [CONTRASTE].

[LUMINOSITÉ]	Ajustez la dernière ligne du profil sur 0 % (0 ou 7,5 IRE). ● Plage de réglage : -32 à +32
[CONTRASTE]	Ajustez la première ligne du profil sur 100 % (100 IRE). ● Plage de réglage : -64 à +64

2) Réglez [BALAYAGE COMPLET (R)] / [BALAYAGE UNE LIGNE (R)].

- Choisissez [MENU AVANCÉ] et utilisez les touches ◄► pour régler la [LUMINOSITÉ R], puis le [CONTRASTE R].

[LUMINOSITÉ R]	Ajustez la dernière ligne du profil sur 0 % (0 ou 7,5 IRE). ● Plage de réglage : -16 à +16
[CONTRASTE R]	Ajustez la première ligne du profil sur 100 % (100 IRE). ● Plage de réglage : -32 à +32

3) Réglez [BALAYAGE COMPLET (G)] / [BALAYAGE UNE LIGNE (G)].

- Choisissez [MENU AVANCÉ] et utilisez les touches ◄► pour régler la [LUMINOSITÉ V], puis le [CONTRASTE V].

[LUMINOSITÉ V]	Ajustez la dernière ligne du profil sur 0 % (0 ou 7,5 IRE). ● Plage de réglage : -16 à +16
[CONTRASTE V]	Ajustez la première ligne du profil sur 100 % (100 IRE). ● Plage de réglage : -32 à +32

4) Réglez [BALAYAGE COMPLET (B)] / [BALAYAGE UNE LIGNE (B)].

- Choisissez [MENU AVANCÉ] et utilisez les touches ◄► pour régler la [LUMINOSITÉ B], puis le [CONTRASTE B].

[LUMINOSITÉ B]	Ajustez la dernière ligne du profil sur 0 % (0 ou 7,5 IRE). ● Plage de réglage : -16 à +16
[CONTRASTE B]	Ajustez la première ligne du profil sur 100 % (100 IRE). ● Plage de réglage : -32 à +32

Remarque

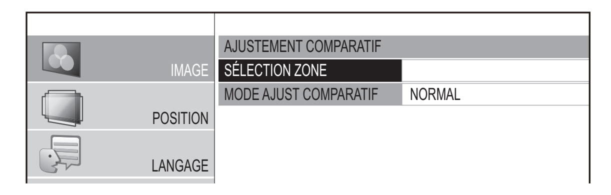
- Lors de la réception d’un signal 3D (et de la conversion 2D en 3D), [MONITEUR DE PROFIL] ne peut pas s’exécuter.

[AJUSTEMENT COMPARATIF]

Vous pouvez effectuer le réglage de l'image de certains éléments du menu [IMAGE] tout en affichant une portion de l'image gelée dans une fenêtre séparée.

1) Appuyez sur la touche <ENTER>.

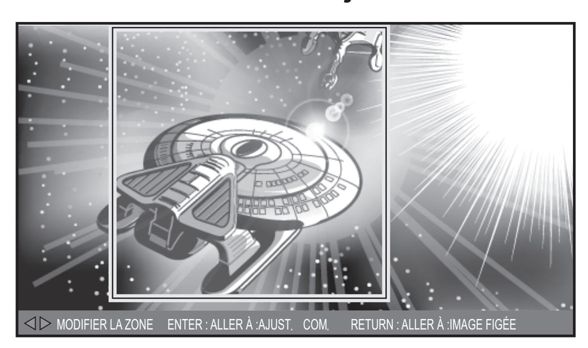
- L'écran [AJUSTEMENT COMPARATIF] s'affiche.



2) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner [SÉLECTION ZONE] et appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'image est gelée et une zone d'ajustement s'affiche. L'image projetée est enregistrée et affichée comme une image figée.

3) Utilisez les touches ◄► pour sélectionner la zone à ajuster.

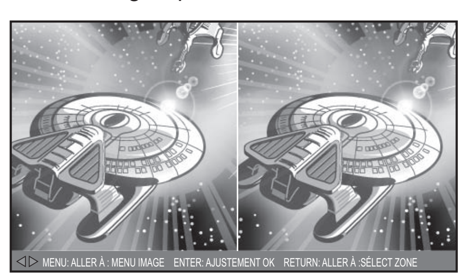


Remarque

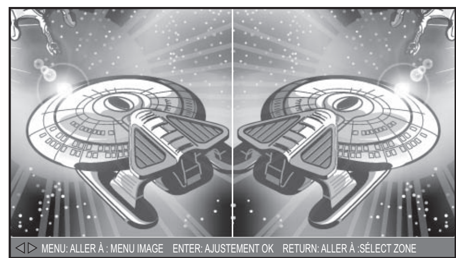
- Appuyez sur la touche <RETURN> pour afficher un écran gelé.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'affichage Split Screen commence.



[Lorsque [MODE AJUST COMPARATIF] est réglé sur [NORMAL]]



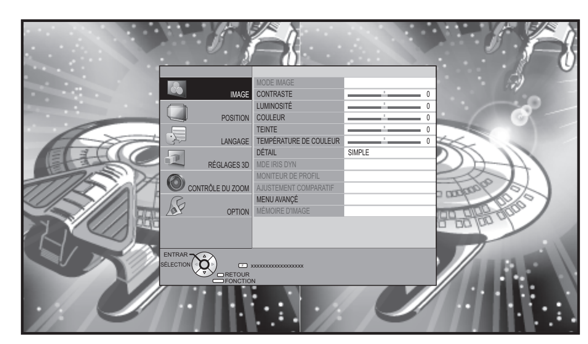
[Lorsque [MODE AJUST COMPARATIF] est réglé sur [MIROIR]]

Remarque

- Lorsque [MODE AJUST COMPARATIF] est sélectionné avec les touches ▲▼et que [NORMAL] est réglé sur [MIROIR], les côtés gauche et droit de l'écran affichés à gauche durant l'affichage en mode comparatif peuvent être inversés et ajustés.

5) Appuyez sur la touche <MENU> et effectuez les réglages avec le menu [IMAGE].

- L'écran de menu s'affiche. Vous pouvez ajuster l'image pour un affichage optimal.

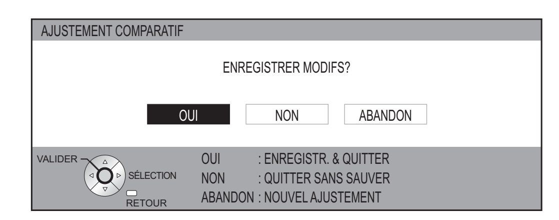


- Éléments ajustables

Options de sous-menu	Page
[CONTRASTE]	40
[LUMINOSITÉ]	40
[COULEUR]	40
[TEINTE]	40
[TEMPÉRATURE DE COULEUR]	41
[DÉTAIL]	41
[MENU AVANCÉ]	45

6) Appuyez sur <RETURN> jusqu'à ce que vous retourniez à l'écran de réglage.

7) Appuyez sur la touche <ENTER>.



- L'écran de confirmation s'affiche.
  Sélectionnez [OUI] à l'aide des touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER> pour appliquer les modifications et retourner à l'écran gelé.
  Sélectionnez [NON] à l'aide des touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER> pour retourner à l'écran gelé sans appliquer les modifications.

Remarque

- Sélectionnez [ABANDON] sur l'écran de confirmation et appuyez sur la touche <ENTER> pour retourner à l'écran d'ajustement.

8) Appuyez sur la touche <RETURN>.

- Vous pouvez à présent visualiser la vidéo projetée avec les nouveaux ajustements.

Remarque

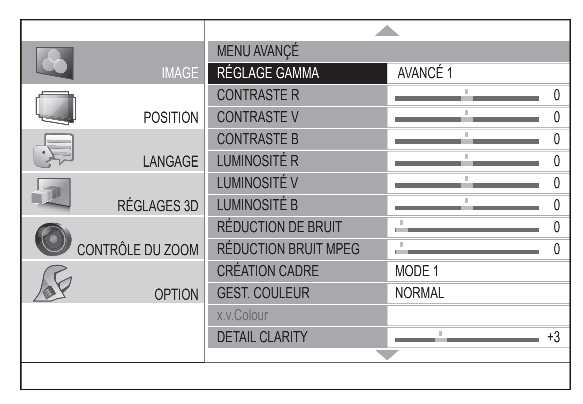
- Il n’est pas possible d’ajuster les éléments de menu affichés en gris durant l’ajustement comparatif.
- La [CORRECTION DE TRAPÈZE] de [POSITION] devient inactive au cours de l’ajustement comparatif.
- Lors de la réception d’un signal 3D (et de la conversion 2D en 3D), [AJUSTEMENT COMPARATIF] ne peut pas s’exécuter.

[MENU AVANCÉ]

Vous pouvez effectuer manuellement un réglage plus précis de l’image.

Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [MENU AVANCÉ] s’affiche.



■ [RÉGLAGE GAMMA]

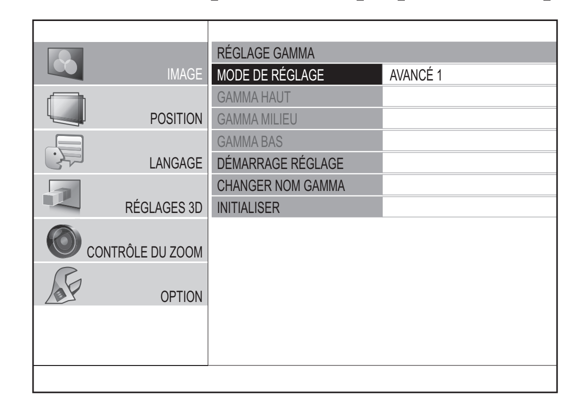
Vous pouvez effectuer des ajustements plus précis pour l’intensité lumineuse de chaque niveau de signal d’entrée en utilisant le mode [AVANCÉ] ou ajuster sur trois niveaux (haut, milieu, bas) à l’aide du mode [SIMPLE].

Remarque

- Les valeurs de [RÉGLAGE GAMMA] ne sont ajustables que dans le mode [SIMPLE] ou le mode [AVANCÉ]. Les deux modes ne peuvent pas être utilisés simultanément.

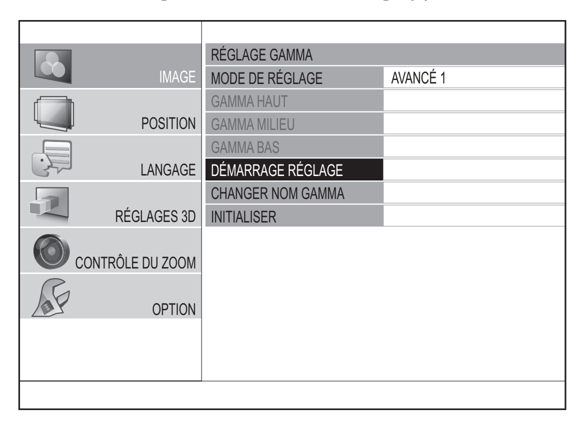
● Réglage gamma (lorsque [AVANCÉ 1] - [AVANCÉ 8] est sélectionné dans le [MODE DE RÉGLAGE])

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [RÉGLAGE GAMMA], puis appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le menu [RÉGLAGE GAMMA] s’affiche.
2) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [MODE DE RÉGLAGE], puis appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner l’ un des choix de [AVANCÉ 1] à [AVANCÉ 8]**

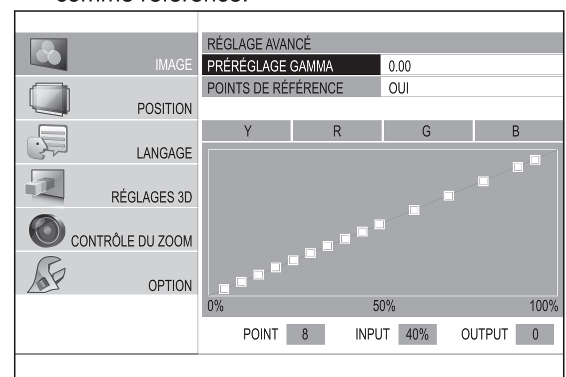


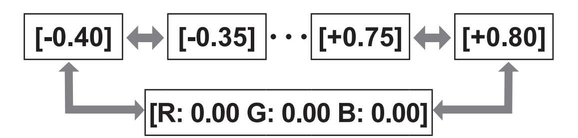
Ajustement et réglages

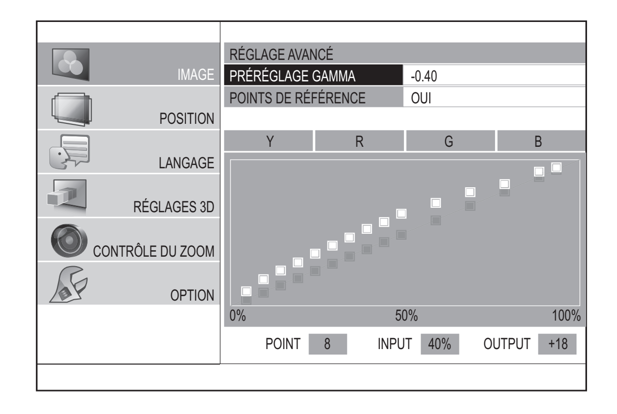
3) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [DÉMARRAGE RÉGLAGE] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
- Le menu [RÉGLAGE AVANCÉ] apparaît.



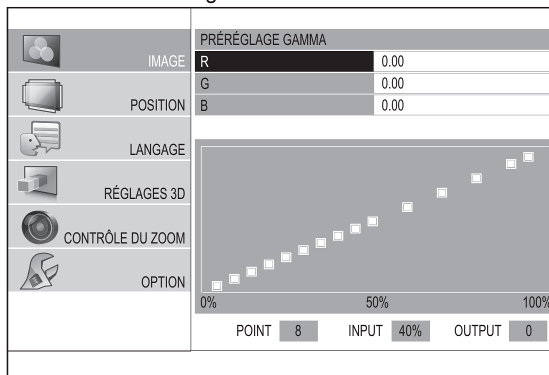
4) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [PRÉRÉGLAGE GAMMA], puis appuyez sur les touches ◄► pour modifier le gamma préréglé.**
- La valeur peut être réglée dans la plage de -0,40 à +0,80 avec la valeur de gamma actuelle comme référence.



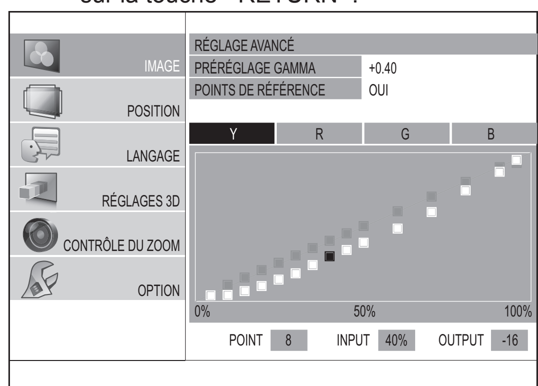


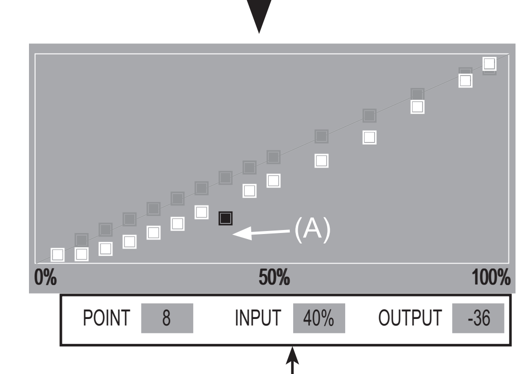


- Si vous sélectionnez [R: 0.00 G: 0.00 B: 0.00] sous [PRÉRÉGLAGE GAMMA], puis appuyez sur la touche <ENTER>, le menu [PRÉRÉGLAGE GAMMA] s'affiche. Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner la ligne [R], [G] ou [B], puis appuyez sur les touches ◄► pour modifier le gamma préréglé R, G et B.
- La valeur peut être réglée dans la plage de -0,40 à +0,80 avec la valeur de gamma actuelle comme référence.



5) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner la ligne [Y], [R], [G] ou [B], puis appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [Y], [R], [G] ou [B]. Enfin, appuyez sur la touche <ENTER>.**
- L'écran de réglage correspondant à l'intensité (Y) sélectionnée ou à chacune des couleurs R, G ou B apparaît. Le gamma peut être réglé jusqu'à un maximum de 15 points.
- Il est possible de basculer entre [Y], [R], [G] et [B] chaque fois que vous appuyez sur la touche <ENTER>.
- Lorsque vous réglez le niveau d'entrée ou le niveau de sortie, le menu est supprimé, et un écran de réglage, comme indiqué ci-dessous, apparaît.
- Pour revenir à l'écran affiché en 4), appuyez sur la touche <RETURN>.





Les informations du point actuellement sélectionné (A) s'affichent.

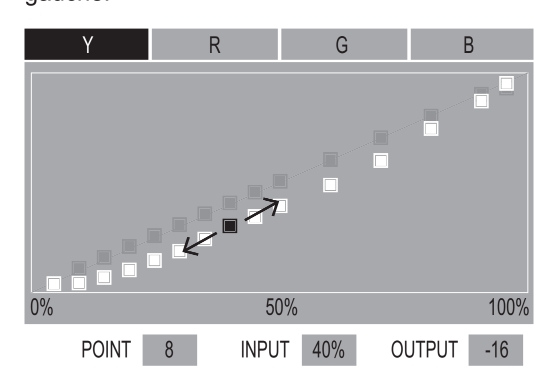
POINT	Affiche le numéro du point en cours de sélection. Le numéro est compris dans l'ordre 1 à 15 en commençant au niveau d'entrée de signal le plus bas. Le point sélectionné clignote en jaune sur l'écran de réglage.
INPUT	Affiche le niveau d'entrée du point en cours de sélection.Il peut être réglé dans une plage comprise entre 1 et 99 % par incréments de 1 %. Lorsque le projecteur est expédié de l'usine, le niveau d'entrée est réglé dans l'ordre 5 %, 10 %, 15 %, 20 %, 25 %, 30 %, 35 %, 40 %, 45 %, 50 %, 60 %, 70 % , 80 %, 90 % et 95 % en commençant au point 1.
OUTPUT	Affiche le niveau de sortie du point en cours de sélection. La différence avec la valeur standard peut être réglée dans une plage comprise entre -252 et +252. La plage de réglage dépend du niveau d'entrée. Le réglage par défaut est de 0.

6) Changer le point et régler le niveau d'entrée ainsi que le niveau de sortie.

- Sur l'écran qui s'affiche en 5), sélectionnez [Y], [R], [G] ou [B], puis effectuez l'opération après avoir appuyé sur la touche <ENTER>.
  Les opérations respectives sont décrites ci-dessous.

a. Changement du point à régler

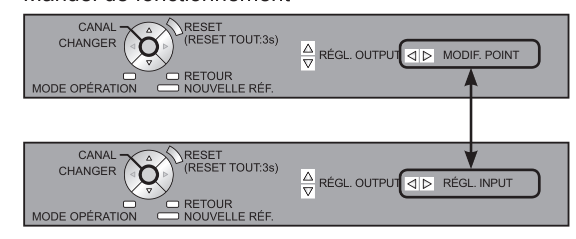
- Appuyez sur ◄► et déplacez le curseur pour sélectionner le point, de gauche à droite.
  Appuyez sur ► et déplacez un point vers la droite.
  Appuyez sur ◄ et déplacez un point vers la gauche.



b. Réglage du niveau d'entrée ([Y] seulement)

- Appuyez sur la touche <SUB MENU> pour régler le [MODE OPÉRATION] à [RÉGL. INPUT].
  Reportez-vous au manuel de fonctionnement pour vérifier si le statut actuel est le mode [MODIF. POINT] ou le mode [RÉGL. INPUT].

Manuel de fonctionnement

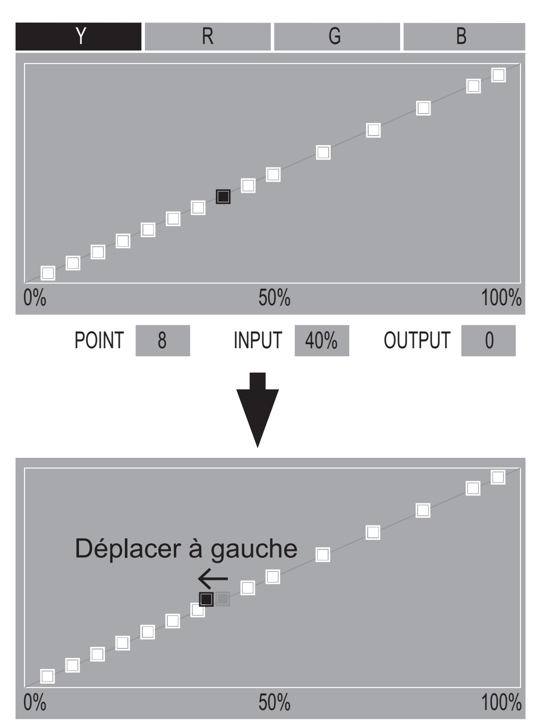


- Si vous appuyez sur ◄►, vous pouvez régler le niveau d'entrée du point sélectionné.
  Le niveau d'entrée peut être réglé dans une plage comprise entre 1 et 99 % par incréments de 1 %.
  Cependant, il n'est pas possible d'aller au-delà des points adjacents.

Remarque

- Le niveau d'entrée peut être ajusté uniquement quand [Y] est réglé.
  Le niveau d'entrée ne peut pas être réglé lorsque [R], [G], ou [B] sont en cours de réglage.

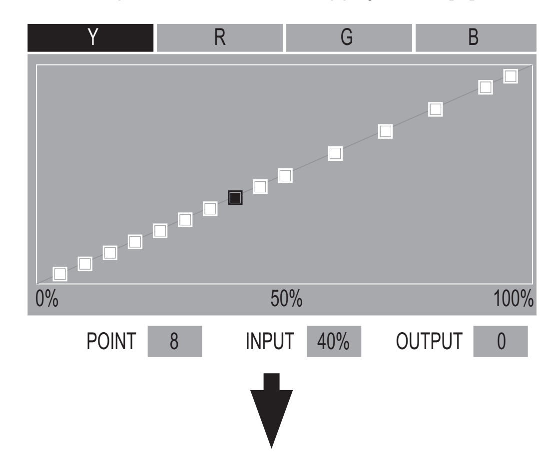
Ex. Lorsque la touche ◄ est appuyée sur [Y].

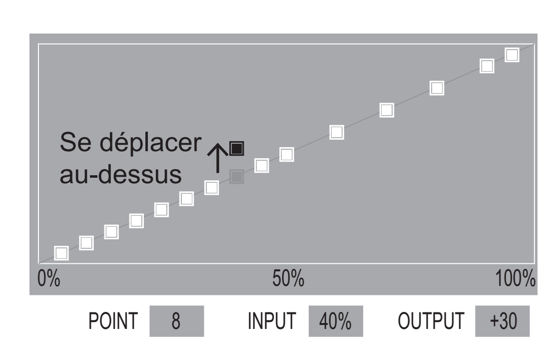


c. Ajustement du niveau de sortie

- Si vous appuyez sur ▲ ▼, vous pouvez ajuster le niveau de sortie du point sélectionné.
- Le niveau de sortie peut être réglé pour chaque couleur dans l’écran [RÉGLAGE R/G/B].

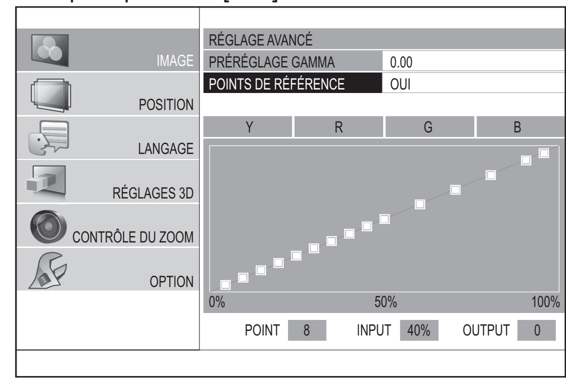
Ex. Lorsque la touche ▲ est appuyée sur [Y].



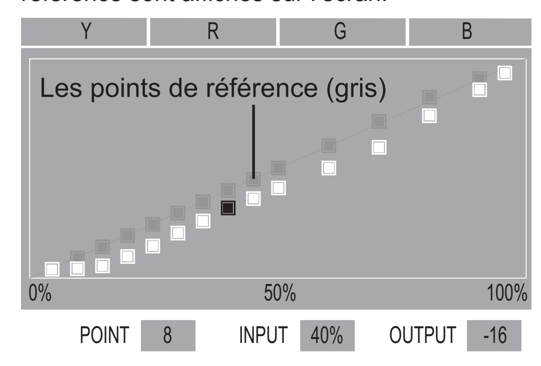


d. Faire correspondre le niveau de sortie au point de référence

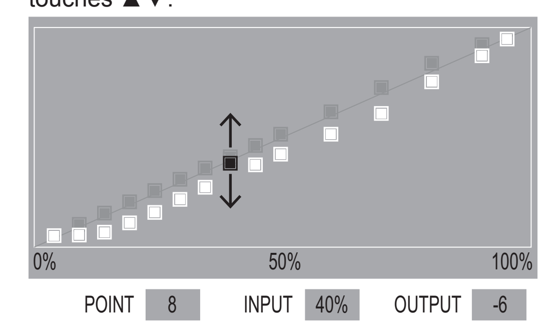
- Sur l’écran qui s’affiche en 4), appuyez sur les touches ▲▼ pour placer le curseur sur [POINTS DE RÉFÉRENCE], puis appuyez sur les touches ◄► pour passer à [OUI].



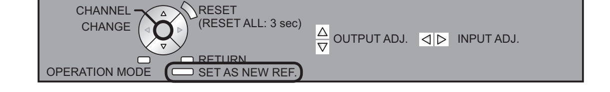
- Si vous affichez l’écran de réglage lorsque [POINTS DE RÉFÉRENCE] est réglé sur [OUI], les points de référence sont affichés sur l’écran.



- Après avoir sélectionné [Y], [R], [G], ou [B] dans l'écran affiché en 5), vous pouvez faire correspondre le niveau de sortie du point sélectionné avec le point de référence à l'aide des touches ▲▼.

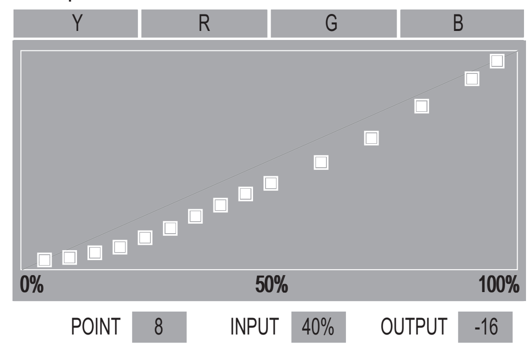


- En faisant correspondre le niveau de sortie du point actuellement sélectionné avec le point de référence, la valeur de gamma peut être créé en combinant deux valeurs gamma, par exemple en réglant [PRÉRÉGLAGE GAMMA] à [+0.40] et [+0.30].
- Vous pouvez actualiser les points de référence en appuyant sur la touche <FUNCTION> de la télécommande.

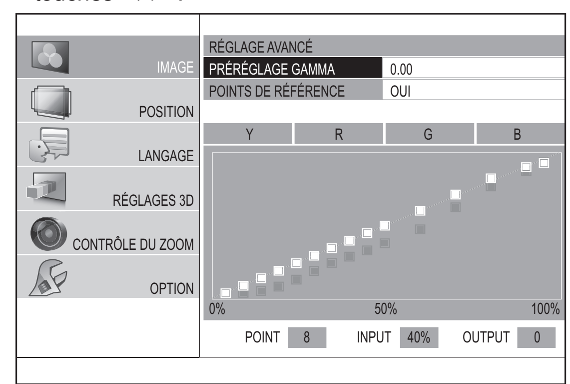


Exemple) Pour une valeur gamma combinée préréglée de 0,40 et de 0,00.

1. Réglez [PRÉRÉGLAGE GAMMA] à +0,40, affichez l'écran de réglage pour [Y], [R], [G] ou [B], ou appuyez sur la touche <FUNCTION> pour actualiser les points de référence.

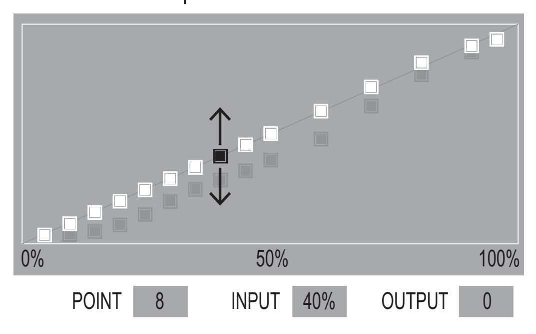


2. Appuyez sur la touche <RETURN> pour revenir à l'écran affiché en 4), puis sélectionnez [PRÉRÉGLAGE GAMMA] avec les touches ▲ ▼.
3. Régler [PRÉRÉGLAGE GAMMA] à [0.00] avec les touches ◄ ► .



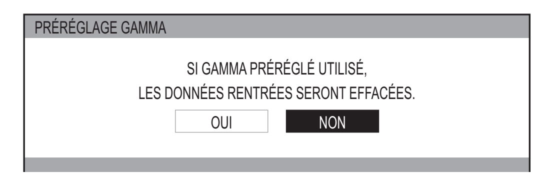
Les points de référence actualisés précédemment sont affichés.

4. Sélectionnez [Y], [R], [G] ou [B] et appuyez sur la touche <ENTER>.
5. Ajustez le niveau de sortie avec les touches ▲ ▼ en utilisant les points de référence standard.



Remarque

- Si vous modifiez le niveau de sortie du point de référence à partir de la valeur présélectionnée, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous changez [PRÉRÉGLAGE GAMMA].



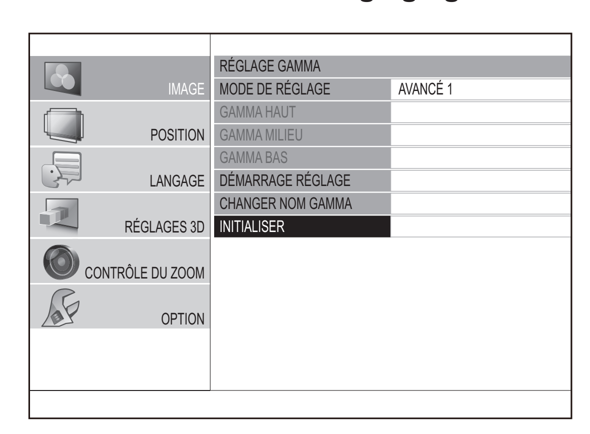
e. Réinitialiser le niveau de sortie au réglage par défaut

- Si vous appuyez sur la touche <DEFAULT> alors que le niveau de sortie est ajusté en c. ou d. comme décrit sur la page précédente, le niveau de sortie du point sélectionné revient au réglage par défaut.
- Si vous maintenez la touche <DEFAULT> appuyée pendant trois secondes ou plus alors que le niveau de sortie est ajusté en c. ou d. comme décrit sur la page précédente, le niveau de sortie de tous les points revient au réglage par défaut.

Remarque

- Le niveau d'entrée ne revient pas à la configuration par défaut, même lorsque la touche <DEFAULT> est appuyée.

●Initialisez les résultats de réglage gamma.



1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [INITIALISER] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran de confirmation sera affiché pour l'initialisation gamma.



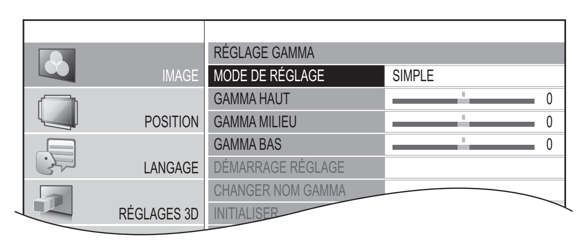
2) **Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - [AVANCÉ 1] - [AVANCÉ 8] sont tous définis par défaut, et le [MODE DE RÉGLAGE] est réglé sur [AVANCÉ 1].

Remarque

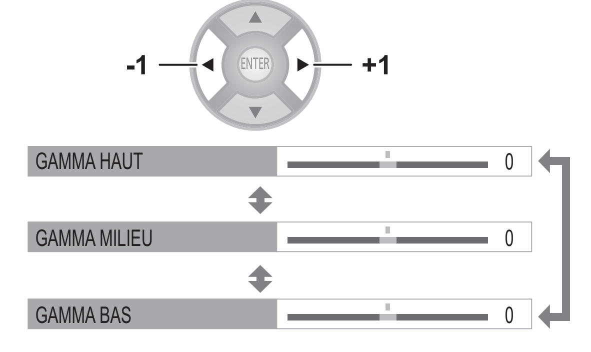
- L'initialisation n'est pas disponible dans le mode [SIMPLE].
- Vous ne pouvez pas choisir l'option [INITIALISER] lorsque deux écrans sont en cours de réglage.

●Réglage du niveau de gamma (lorsque [SIMPLE] est sélectionné pour [MODE DE RÉGLAGE])

1) **Appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [SIMPLE].**



2) **Sélectionnez les éléments avec les touches ▲▼ et ajustez la valeur avec les touches ◄►.**
   - Vous pouvez ajuster l'intensité linéaire selon 3 niveaux (haut, milieu, bas). Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner les niveaux gamma dont vous avez besoin.

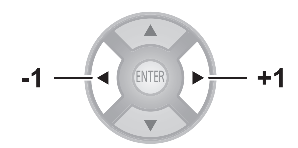


Options du menu [MENU AVANCÉ]	Réglage par défaut
[GAMMA HAUT]	0
[GAMMA MILIEU]	0
[GAMMA BAS]	0

- Plage de réglage : -8 à +8

[CONTRASTE]

Vous pouvez ajuster les températures de couleur en vous basant principalement sur le blanc.
R (ROUGE), G (VERT), B (BLEU)

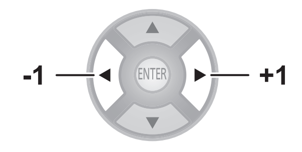


Options du menu [MENU AVANCÉ]	Réglage par défaut
[CONTRASTE R]	0
[CONTRASTE V]	0
[CONTRASTE B]	0

- Plage de réglage : -32 à +32

[LUMINOSITÉ]

Vous pouvez ajuster les températures de couleur en vous basant principalement sur le noir.
R (RED), G (VERT), B (BLEU)

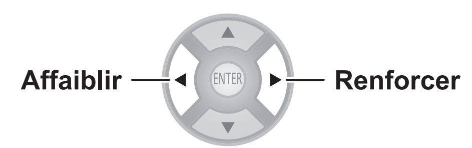


Options du menu [MENU AVANCÉ]	Réglage par défaut
[LUMINOSITÉ R]	0
[LUMINOSITÉ V]	0
[LUMINOSITÉ B]	0

- Plage de réglage : -16 à +16

[RÉDUCTION DE BRUIT]

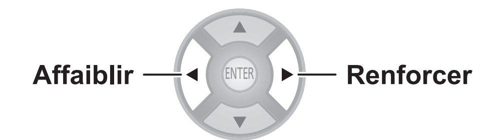
Vous pouvez supprimer le bruit généré par la détérioration du signal d'entrée.



- Plage de réglage : 0 à +3

[RÉDUCTION BRUIT MPEG]

Vous pouvez supprimer le bruit généré lors de la projection de vidéo utilisant la compression MPEG.



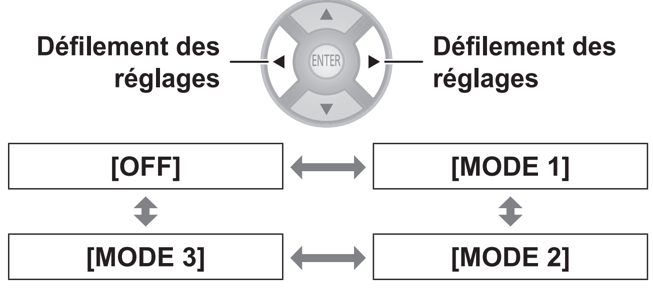
- Plage de réglage : 0 à +3

Attention

- Optez pour un réglage élevé lors de la projection d'une vidéo MPEG.
- Le signal d'un ordinateur VGA60 (RVB) n'est pas pris en charge.

[CRÉATION CADRE]

Vous pouvez activer le système de rendu pour des images en mouvement rapide avec moins de rémanence.



[OFF]	Désactiver
[MODE 1]	Réglage pour une image standard
[MODE 2]	Réglage pour une image cinéma
[MODE 3]	Réglage pour une image à mouvement rapide

Remarque

- Avec certaines images, il peut être difficile de constater une différence dans le résultat.
- Si l'option [CRÉATION CADRE] est définie sur activer, la vidéo peut être retardée. Dans ce cas, sélectionnez [OFF].

[GEST. COULEUR]

Dans le [MODE IMAGE] sélectionné, vous pouvez ajuster une couleur sélectionnée individuellement grâce au mode [CURSEUR] ou les six composants de couleur (Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Magenta, Jaune) grâce au mode [RGBCMY]. Les résultats d’ajustement peuvent être sauvegardés sous forme de profil et appelés ultérieurement.

●Créer un profil

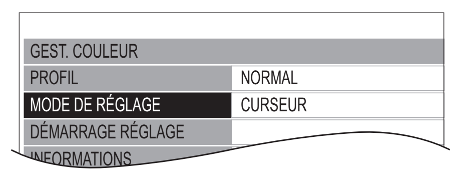
Remarque

- Lorsque le signal d’entrée est commuté pendant le réglage, les détails de l’ajustement ne sont pas sauvegardés.
- S’il y a une autre zone qui présente la même couleur ou une couleur similaire à la cible dans le même écran, ces couleurs seront également ajustées.
- Vous pouvez ajuster toutes les couleurs sauf le blanc, le gris et le noir.
- Si vous modifiez une seule couleur pour créer des couleurs individuelles différentes, il est possible que vous n’obteniez pas le résultat souhaité.
- Lorsque vous choisissez l’option [GEST. COULEUR] pendant l’affichage d’une image 3D, seule l’image de l’œil gauche est affichée.

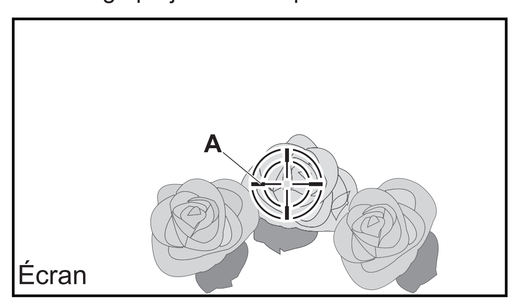
● Réglage de la couleur sélectionnée (lorsque [CURSEUR] est sélectionné pour [MODE DE RÉGLAGE])

Sélectionnez la couleur de votre choix à l’aide d’un curseur et effectuez le réglage.

1) Appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [CURSEUR] dans [MODE DE RÉGLAGE].

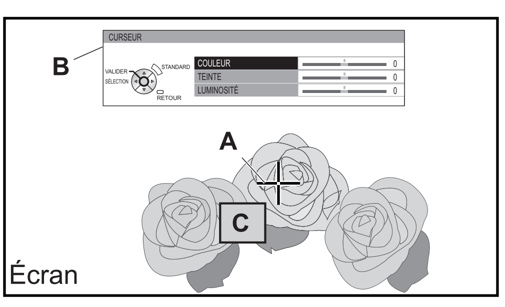


2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [DÉMARRAGE RÉGLAGE] et appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le curseur en forme de croix **(A)** s’affiche et l’image projetée est capturée.



3) Déplacez le curseur avec ▲▼◄► vers l’endroit souhaité pour sélectionner une couleur.
- Alignez le centre du curseur en forme de croix sur le point dans l’image projetée à ajuster.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [CURSEUR] **(B)** et la couleur sélectionnée **(C)** s’affichent.



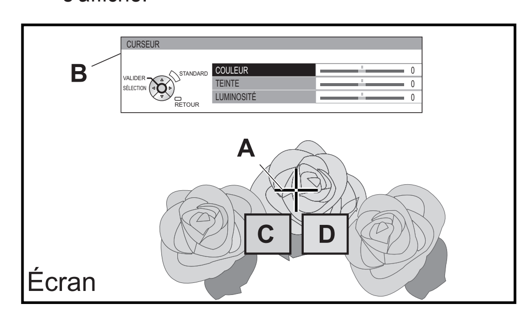
Remarque

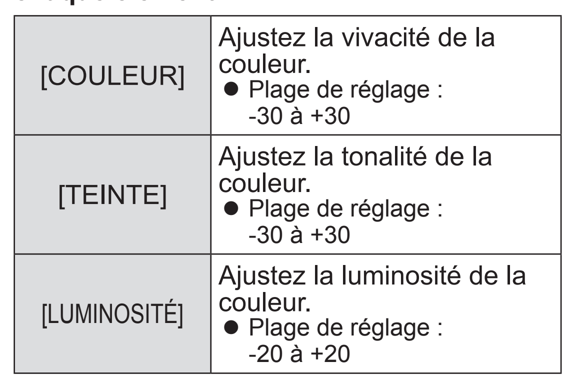
- Dans certains cas, il est possible que vous ne puissiez pas procéder à l’ajustement si le bord même de la projection est sélectionné.
- Vous pouvez créer un profil uniquement lorsque [MODE DE RÉGLAGE] est réglé sur [CURSEUR] ou [RGBCMY]. Il est impossible de créer un profil à partir de deux réglages.
- Le blanc, le gris et le noir ne peuvent pas être modifiés.

5) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner un élément de menu et les touches ◄► pour ajuster le niveau de chaque élément.

[COULEUR]	Ajustez la vivacité de la couleur. ● Plage de réglage : -30 à +30
[TEINTE]	Ajustez la tonalité de la couleur. ● Plage de réglage : -30 à +30
[LUMINOSITÉ]	Ajustez la luminosité de la couleur. ● Plage de réglage : -20 à +20

- Pour chaque élément, le réglage par défaut est [0]. Après réglage, la couleur de post-ajustement **(D)** s’affiche.





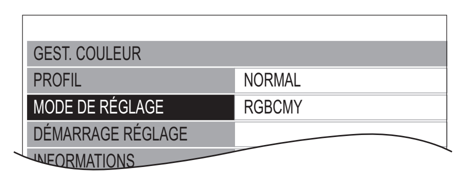
6) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le message [EN TRAITEMENT] s’affiche pendant quelques secondes et le résultat est enregistré dans [INFORMATIONS].
  Vous pouvez enregistrer jusqu’à 8 informations dans [INFORMATIONS]. Appuyez sur la touche <RETURN> ou <MENU> pour revenir au menu précédent. Répétez ces opérations à partir de l’étape 3 pour enregistrer davantage d’ajustements.

7) Appuyez sur la touche <RETURN> ou deux fois sur la touche <MENU>.
- Cela vous permet de revenir au menu [GEST. COULEUR].

● Réglage de la couleur sélectionnée (lorsque [RGBCMY] est sélectionné pour [MODE DE RÉGLAGE]).

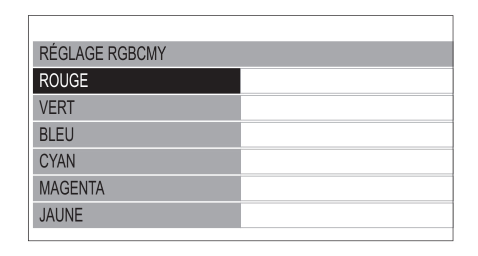
Sélectionnez la couleur parmi 6 types de couleur différents ([ROUGE], [VERT], [BLEU], [CYAN], [MAGENTA], [JAUNE]) et ajustez [COULEUR], [TEINTE] et [LUMINOSITÉ].

1) Appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [RGBCMY] dans [MODE DE RÉGLAGE].

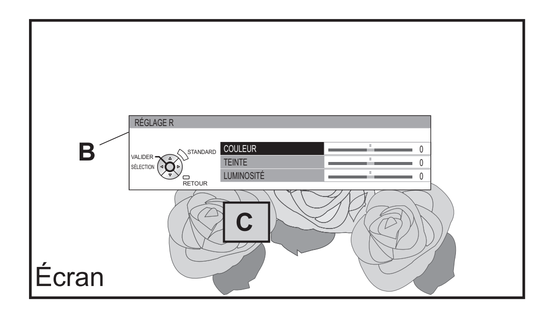


2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [DÉMARRAGE RÉGLAGE] et appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner la couleur souhaitée et appuyez sur la touche <ENTER>.



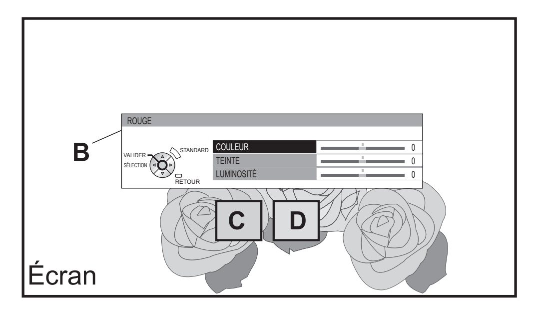
- Le menu **(B)** et la couleur de base **(C)** s'affichent.



4) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner un élément de menu et les touches ◄► pour ajuster le niveau de chaque élément.

[COULEUR]	Ajustez la vivacité de la couleur. ● Plage de réglage : -30 à +30
[TEINTE]	Ajustez la tonalité de la couleur. ● Plage de réglage : -30 à +30
[LUMINOSITÉ]	Ajustez la luminosité de la couleur. ● Plage de réglage : -20 à +20

- Pour chaque élément, le réglage par défaut est [0]. Après réglage, la couleur de post-ajustement **(D)** s'affiche.



5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le message [EN TRAITEMENT] s'affiche pendant quelques secondes et le résultat est enregistré dans [INFORMATIONS].
  Vous pouvez enregistrer jusqu'à 6 différentes images aux couleurs ajustées dans [INFORMATIONS]. Appuyez sur la touche <RETURN> pour ajuster les autres couleurs. Répétez ces opérations à partir de l'étape 3 pour enregistrer davantage d'ajustements.

6) Appuyez sur la touche <RETURN> ou deux fois sur la touche <MENU>.

- Cela vous permet de revenir au menu [GEST. COULEUR].

Remarque

- La couleur de base **(C)** et la couleur de post-ajustement **(D)** (affichées lorsque [MODE DE RÉGLAGE] est défini sur [RGBCMY]) sont des couleurs de référence uniquement.

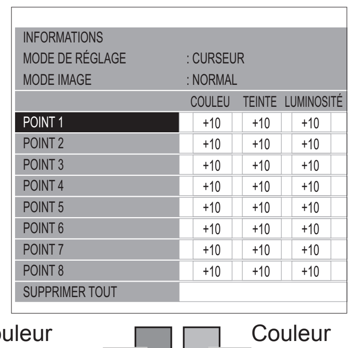
● Modification/suppression des informations

Vous pouvez modifier ou supprimer les informations enregistrées.

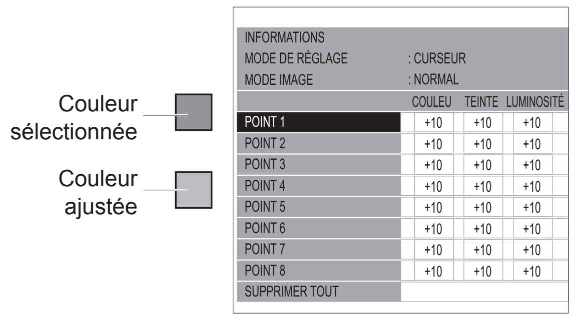
Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [INFORMATIONS] et appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [INFORMATIONS] s'affiche.

- **Gestion des informations enregistrées créées en mode [CURSEUR]**

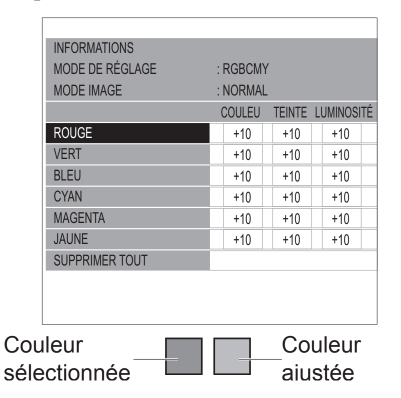


L'affichage ci-dessous apparaît uniquement lorsque des signaux d'images 3D Frame Packing de 720/60p et de 720/50p sont affichés.

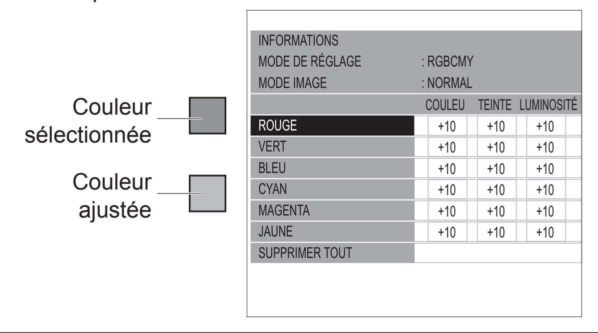


[POINT] [1] à [8]	Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner le point que vous souhaitez modifier et appuyez sur la touche <ENTER> pour afficher l'écran vous permettant de choisir [CHANGEMENT] ou [SUPPRESSION]. [CHANGEMENT] : le menu [CURSEUR] s'affiche et vous pouvez réajuster la couleur. [SUPPRESSION] : Supprime les données de point. Appuyez sur la touche <ENTER> pour afficher un message de confirmation. Sélectionnez [OK] à l'aide des touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER> pour supprimer.
[SUPPRIMER TOUT]	Lorsque vous sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] à l'aide des touches ▲▼ et que vous appuyez sur la touche <ENTER>, un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER> pour supprimer toutes les informations. Le réglage [PROFIL] est réglé sur [NORMAL] si toutes les informations sont supprimées.

- **Gestion des informations enregistrées créées en mode [RGBCMY]**



L'affichage ci-dessous apparaît uniquement lorsque des signaux d'images 3D Frame Packing de 720/60p et de 720/50p sont affichés.



[ROUGE] [VERT] [BLEU] [CYAN] [MAGENTA] [JAUNE]	Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner la couleur que vous souhaitez modifier et appuyez sur la touche <ENTER> pour afficher l'écran vous permettant de choisir [CHANGEMENT] ou [SUPPRESSION]. [CHANGEMENT] : Vous pouvez réajuster la couleur. [SUPPRESSION] : supprime l'historique des ajustements de couleur. Appuyez sur la touche <ENTER> pour afficher un message de confirmation. Sélectionnez [OK] à l'aide des touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER> pour supprimer.
[SUPPRIMER TOUT]	Lorsque vous sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] à l'aide des touches ▲▼ et que vous appuyez sur la touche <ENTER>, un message de confirmation s'affiche. Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER> pour supprimer toutes les informations. Le réglage [PROFIL] est réglé sur [NORMAL] si toutes les informations sont supprimées.

Remarque

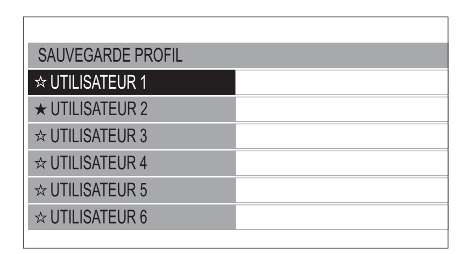
- Si [MODE DE RÉGLAGE] est réglé sur [RGBCMY], l'ajustement et l'enregistrement de [COULEUR], [TEINTE] et [LUMINOSITÉ] sur [0] pour des valeurs déjà enregistrées suppriment celles-ci de l'historique.

●Sauvegarde d’un réglage d’informations sous forme de profil

Sauvegardez un réglage d’informations sous forme de profil. Vous pouvez enregistrer jusqu’à six profils.

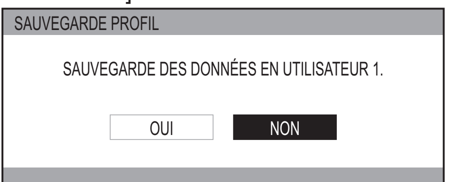
1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [SAUVEGARDE PROFIL] et appuyez sur la touche <ENTER>.
- L’écran [SAUVEGARDE PROFIL] s’affiche.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le numéro à sauvegarder et appuyez sur la touche <ENTER>.



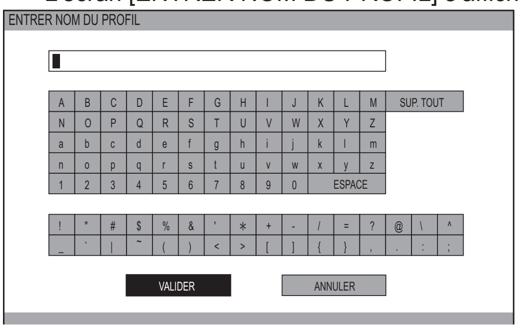
★ : Lorsqu’un profil est déjà sauvegardé
☆ : non sauvegardé

- L’écran de confirmation [SAUVEGARDE PROFIL] s’affiche.



3) Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄►.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L’écran [ENTRER NOM DU PROFIL] s’affiche.



5) Appuyez sur ▲▼◄► pour sélectionner les caractères et appuyez sur la touche <ENTER> pour leur saisie.
- Vous pouvez entrer 14 caractères au maximum.
- Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

6) Sélectionnez [OUI] avec les touches ▲▼◄►.

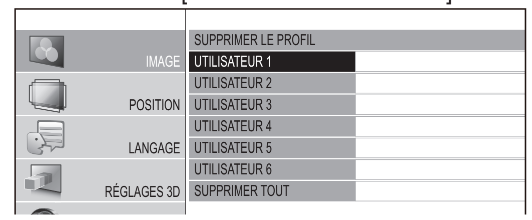
7) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Remarque

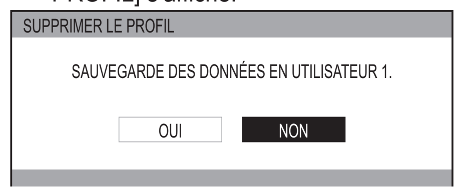
- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([UTILISATEUR 1] - [UTILISATEUR 6]).

●Suppression d’un profil

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [SUPPRIMER LE PROFIL] et appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [SUPPRIMER LE PROFIL] s’affiche.



2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le profil à supprimer et appuyez sur la touche <ENTER>.
- Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner [SUPPRIMER TOUT] afin de supprimer tous les profils.
- L’écran de confirmation [SUPPRIMER LE PROFIL] s’affiche.



3) Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄►.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Remarque

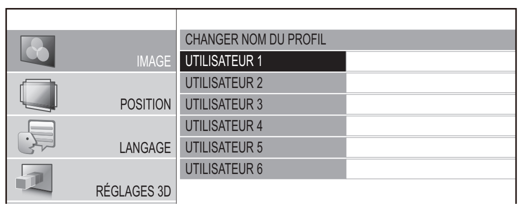
- Si tous les profils sont supprimés, le système revient au menu [GEST. COULEUR].

Ajustement et réglages

● **Changement du nom du profil**

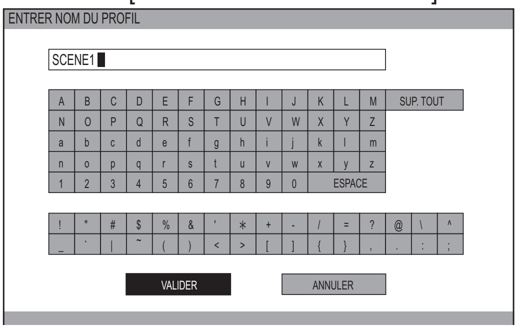
1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [CHANGER NOM DU PROFIL] et appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [CHANGER NOM DU PROFIL] s'affiche.



2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le nom du profil à changer et appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [ENTRER NOM DU PROFIL] s'affiche.



3) Appuyez sur ▲▼◄► pour indiquer l'emplacement du caractère souhaité et appuyez sur la touche <ENTER>.

- Vous pouvez entrer 14 caractères au maximum.
- Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

4) Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].

5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Remarque

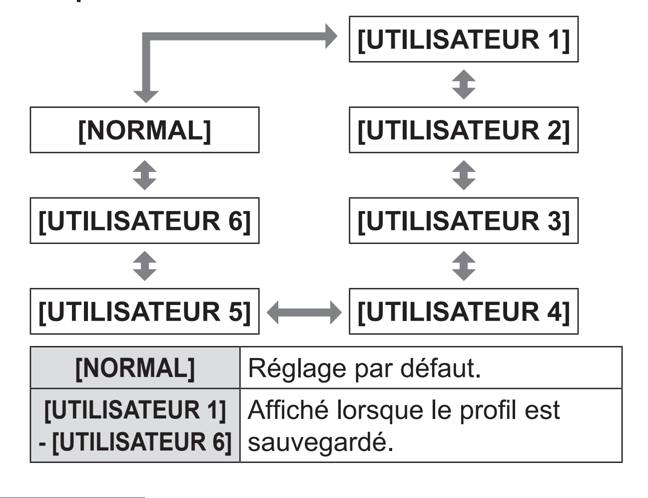
- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([UTILISATEUR 1] - [UTILISATEUR 6]).

● **Chargement des profils sauvegardés**

Sélectionner un profil sauvegardé (résultat de réglage couleur). Les valeurs définies dans le profil s'appliquent au menu [MODE IMAGE] et sont enregistrées.

1) Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner [PROFIL].

2) Utilisez les touches ◄► pour passer d'un profil à un autre.



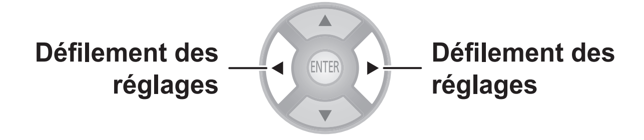
[NORMAL]	Réglage par défaut.
[UTILISATEUR 1] - [UTILISATEUR 6]	Affiché lorsque le profil est sauvegardé.

Remarque

- Les profils qui ne sont pas enregistrés ne sont pas affichés comme options de sélection.

[x.v.Colour]

Vous pouvez activer/désactiver le système d'ajustement automatique des signaux compatibles avec la norme HDMI(x.v.Ycc).



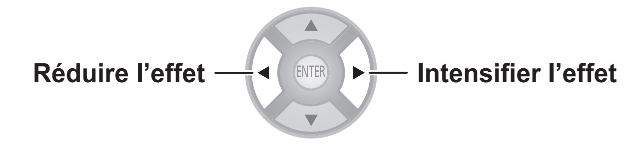
[OUI]	Activer
[NON]	Inactif

Remarque

- Cette fonction est disponible uniquement à l'entrée de signaux prenant en charge les normes HDMI (x.v.Ycc) via une borne d'entrée HDMI et que [MODE IMAGE] est réglé sur [REC709].

[DETAIL CLARITY]

Vous pouvez ajuster les niveaux système de clarification de détails.

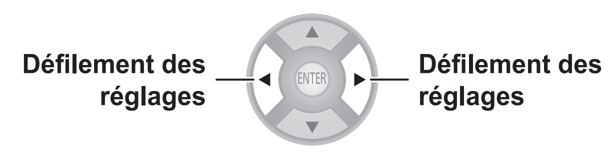


- Plage de réglage : 0 à +7

Ajustement et réglages

[CINEMA REALITY]

Vous pouvez activer/désactiver le synchroniseur d'images pour les images à 24 trames par seconde, comme les films.



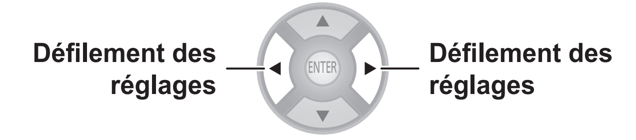
[OUI]	Cinema Reality actif
[NON]	Cinema Reality inactif

Remarque

- [CINEMA REALITY] n'affecte que les signaux entrelacés.

[SUPER WHITE]

Une information d'intensité plus élevée que 100 % qui est incluse dans l'information de l'image est reproduite. Lorsque des blancs brillants apparaissent, tels que des nuages ou un t-shirt blanc sur une plage en été, comme étant floues et sans aucun contraste, régler cette fonction sur [OUI] pour éviter de un excès de blanc.



[OUI]	Super blanc activé.
[NON]	Super blanc désactivé.

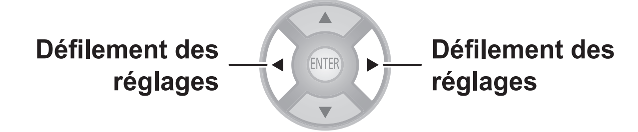
Remarque

- Cette fonction est désactivée dans les conditions suivantes :
  - Lorsque [AJUSTEMENT COMPARATIF] est utilisé pour l'ajustement
  - Pour des entrées autres que HDMI1, HDMI2, et HDMI3
  - Lorsque le [NIVEAU SIGNAL HDMI] est réglé sur [ÉTENDU]

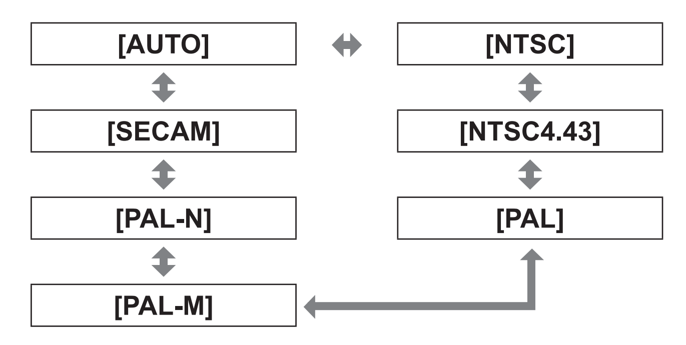
[SYSTÈME-TV]

[Uniquement lors de la réception d'un signal VIDEO ou S-VIDEO]

Le projecteur détecte automatiquement le signal d'entrée ; si celui-ci est instable, réglez le système manuellement. Effectuez le réglage avec un format de système correspondant au signal d''entrée.



Les réglages défilent comme suit chaque fois que le bouton est actionné.



Attention

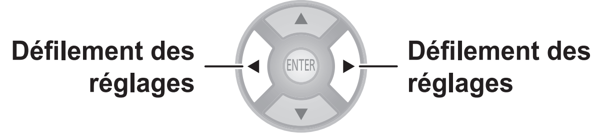
- Dans des conditions normales d'utilisation, choisissez [AUTOMATIQUE].
- Faites défiler les réglages jusqu'aux formats de signaux TV appropriés.

Remarque

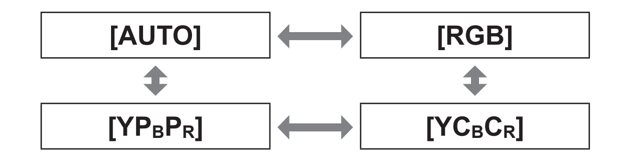
- Le réglage [AUTOMATIQUE] sélectionne automatiquement NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, SECAM ou PAL60.

[RGB/YC_BC_R], [RGB/YP_BP_R]

Dans des conditions normales d’utilisation, choisissez [AUTOMATIQUE]. Si les images ne s’affichent pas correctement avec le réglage [AUTOMATIQUE], choisissez [RGB] ou [YC_BC_R], [YP_BP_R] selon le signal d’entrée.



Les réglages défilent comme suit chaque fois que le bouton est actionné.



●Utilisation d’une entrée COMPUTER

- Lors de l’utilisation d’une entrée 480i, 480p, 576i, 576p ou VGA60 :
  Choisissez parmi les réglages suivants : [AUTOMATIQUE], [RGB] ou [YC_BC_R].
- Lors de l’utilisation d’une entrée de signal vidéo différente de celles décrites ci-dessus :
  Choisissez parmi les réglages suivants : [AUTOMATIQUE], [RGB] ou [YP_BP_R].

●Utilisation d’une entrée HDMI 1/2/3

- Lors de l’utilisation d’une entrée 480p ou 576p :
  Choisissez parmi les réglages suivants : [AUTOMATIQUE], [RGB] ou [YC_BC_R].
- Lors de l’utilisation d’une entrée de signal vidéo différente de celles décrites ci-dessus :
  Choisissez parmi les réglages suivants : [AUTOMATIQUE], [RGB] ou [YP_BP_R].

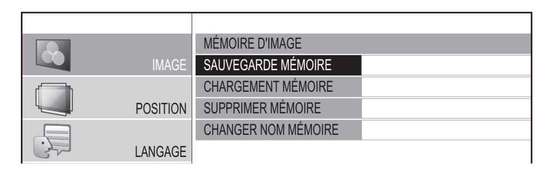
Remarque

- Pour plus de détails sur les signaux, voir « Liste des signaux compatibles ». (➡ page 100)
- Il est possible que le projecteur ne fonctionne pas correctement avec certains appareils connectés.
- Ceux-ci ne peuvent pas être sélectionnés à l’aide de bornes d’entrée COMPONENT.

[MÉMOIRE D’IMAGE]

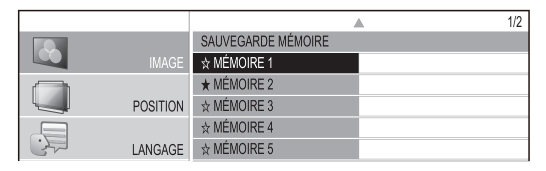
Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [IMAGE DE MÉMOIRE] s’affiche.



[SAUVEGARDE MÉMOIRE]

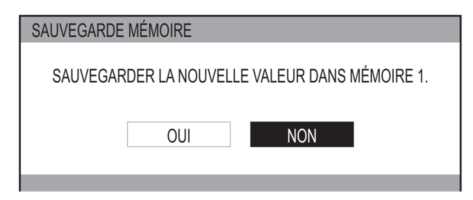
Les valeurs définies (valeurs de réglage) pour les vidéos peuvent être sauvegardées sous forme de préférences.



★ : mémoire contenant des données de réglage.
☆ : aucune donnée sauvegardée

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le numéro à sauvegarder et appuyez sur la touche <ENTER>.

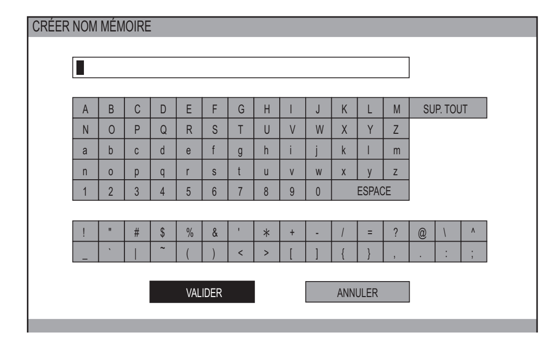
- L’écran de confirmation [SAUVEGARDE MÉMOIRE] s’affiche.



2) Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄►.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L’écran [CRÉER NOM MÉMOIRE] s’affiche.



4) Appuyez sur ▲▼◄► pour sélectionner le numéro à sauvegarder et appuyez sur la touche <ENTER>.

- Vous pouvez entrer 16 caractères au maximum.
- Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

5) Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].

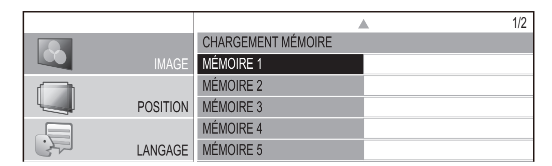
6) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Remarque

- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([MÉMOIRE 1 à 16]).

■ [CHARGEMENT MÉMOIRE]

Vous pouvez accéder aux détails sauvegardés par le biais de [SAUVEGARDE MÉMOIRE].



1) Appuyez sur ▲ ▼ pour sélectionner le nom de la mémoire à appeler.

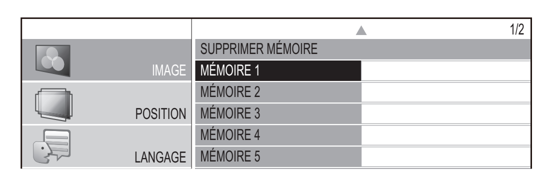
2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Les réglages vidéo définis dans la mémoire appelée sont appliqués.

Remarque

- S'il n'existe aucun réglage enregistré dans [SAUVEGARDE MÉMOIRE] ou que la fonction [SUPPRIMER TOUT] a été exécutée, le menu [CHARGEMENT MÉMOIRE] n'est pas sélectionnable.
- Pour plus de détails sur l'accès à l'aide de la télécommande, voir « Chargement d'un réglage sauvegardé » dans « Fonctionnement de la télécommande ». (➡ page 33)

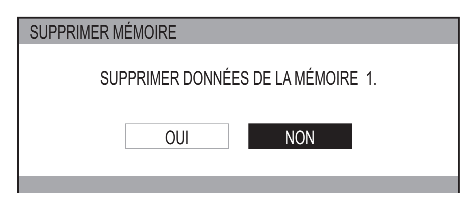
■ [SUPPRIMER MÉMOIRE]

Vous pouvez supprimer des entrées de mémoire.



1) Appuyez sur ▲ ▼ et sélectionnez le nom de la mémoire à supprimer.

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] pour supprimer toutes les entrées de mémoire.
- Le message de confirmation [SUPPRIMER MÉMOIRE] s'affiche.

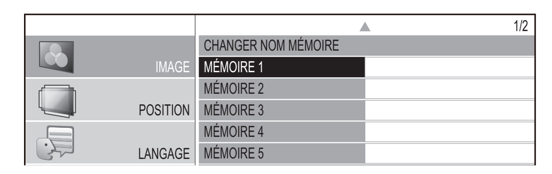


3) Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄ ►.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

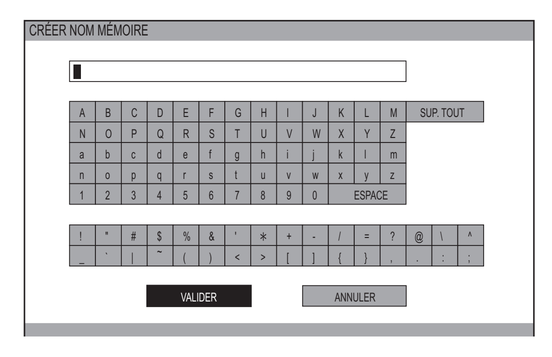
■ [CHANGER NOM MÉMOIRE]

Vous pouvez modifier les réglages de nom de la mémoire.



1) Appuyez sur ▲▼ et sélectionnez le nom de la mémoire à modifier.

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [CRÉER NOM MÉMOIRE] s'affiche.



3) Appuyez sur ▲▼◄► pour indiquer l'emplacement du caractère souhaité à entrer et appuyez sur la touche <ENTER>.
- Vous pouvez entrer 16 caractères au maximum.
- Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

4) Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].

5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Remarque

- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([MÉMOIRE 1 à 16]).

MODE SIGNAL

(Accessible avec les signaux en provenance de COMPUTER IN/COMPONENT IN/HDMI IN uniquement.)

Le nom du signal projeté s'affiche.

Remarque

- Pour plus de détails sur les signaux, voir « Liste des signaux compatibles ». (➡ page 100)

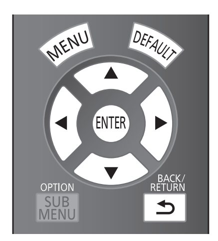
Menu [POSITION]

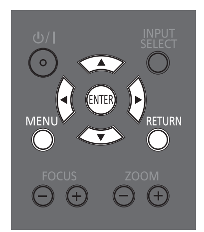
Sélectionnez [POSITION] dans le menu principal, puis choisissez un élément dans le sous-menu. Voir « Navigation dans le MENU » (➡ page 37).

- Après avoir sélectionné un élément, utilisez les touches ◄► pour régler la position de l'écran.



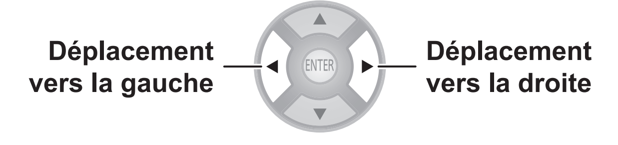
CONTRÔLES DU PROJECTEUR





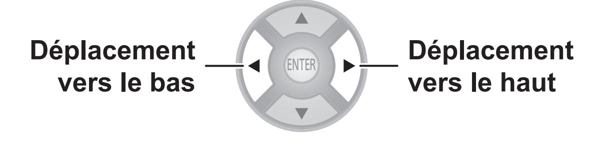
[POSITION-H]

Si la position de l'image projetée à l'écran dévie alors que la position relative du projecteur et de l'écran est correctement définie, déplacez la position de l'image horizontalement.



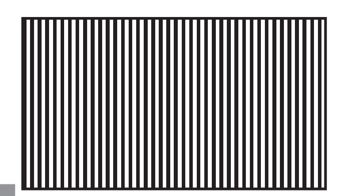
[POSITION-V]

Si la position de l'image projetée à l'écran dévie alors que la position relative du projecteur et de l'écran est correctement définie, déplacez la position de l'image verticalement.



[RÉGLAGE D'HORLOGE]

Cela réduit le bruit produit lors de la projection de mires rayées.
Lorsque le genre de mire rayée illustrée ci-dessous est projetée, du bruit périodique se produit parfois. Dans de tels cas, utilisez les touches ◄► pour ajuster le réglage avec le moins de bruit possible.



Remarque

- Le réglage d'horloge est possible pour l'entrée du signal COMPUTER (RGB) autre que 480i, 576i, 480p et 576p.

Attention

- [RÉGLAGE D'HORLOGE] doit être réglé avant le [RÉGLAGE DE PHASE].

[RÉGLAGE DE PHASE]

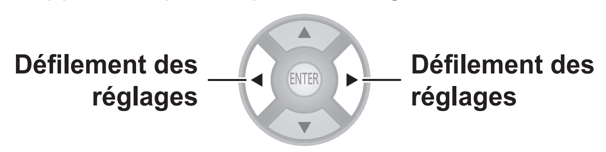
[Accessible avec les signaux en provenance de COMPUTER IN/COMPONENT IN uniquement]
Si l'image scintille ou que les contours s'étalent, effectuez des ajustements afin d'obtenir l'affichage optimal de l'image.
Utilisez les boutons ◄ ► pour ajuster le bruit à un niveau raisonnable.

Remarque

- Si la fréquence d'horloge du signal de projection est supérieure à 154 MHz, il se peut que régler [RÉGLAGE D'HORLOGE] ou [RÉGLAGE DE PHASE] n'élimine pas le bruit.
- [RÉGLAGE DE PHASE] ne peut pas être ajusté lorsqu'un signal COMPONENT 480i ou 576i (YC_BC_R) est reçu en entrée.
- [RÉGLAGE DE PHASE] ne peut pas être ajusté lorsqu'un signal COMPUTER (RVB) 480i ou 576i est reçu en entrée.
- Il est impossible d'effectuer des réglages lors de l'utilisation d'entrée de signal numérique.

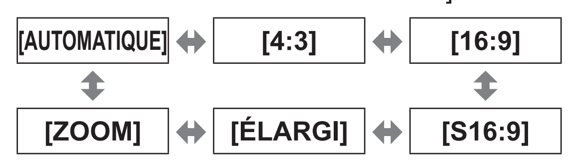
[ASPECT]

Vous pouvez commuter le rapport d'aspect d'image manuellement si nécessaire.
Le rapport d'aspect dépend des signaux.



Lorsqu'un signal VIDEO/S-VIDEO est reçu en entrée

[entrée NTSC/NTSC 4.43/PAL-M/PAL60]



Remarque

- [AUTOMATIQUE] est activé uniquement lorsqu'un signal NTSC est reçu pour les signaux VIDEO et S-VIDEO ou NTSC.

[Entrée PAL/PAL-N/SECAM]



Lorsqu'un signal COMPUTER (RVB) d'ordinateur en entrée est reçu

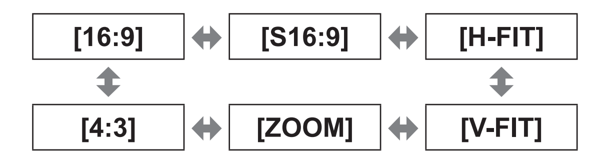


Remarque

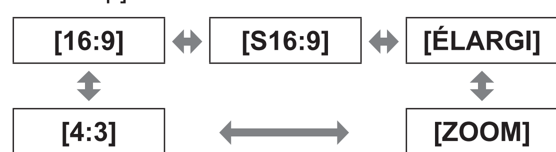
- Si un signal 1 280 × 720/60, 1 280 × 768/60, 1 280 x 800/60, WXGA+60, 1 920 x 1 080/50, 1 920 x 1 080/60 ou WUXGA60RB est utilisé, le rapport d'aspect est fixe et ne peut donc pas être commuté.

HDMI

[Entrée 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/60p, 1 080/50p, 1 080/24p, 720/60p, 720/50p]



[Entrée 480p]

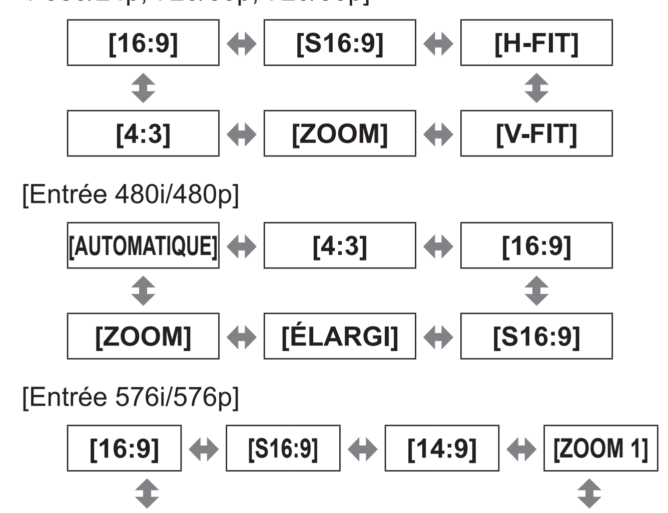


[Entrée 576p]



Signaux COMPONENT (YC_BC_R/YP_BP_R) / Signaux COMPUTER (RGB)

[Entrée 1 080/60i, 1 080/50i, 1 080/60p, 1 080/50p, 1 080/24p, 720/60p, 720/50p]



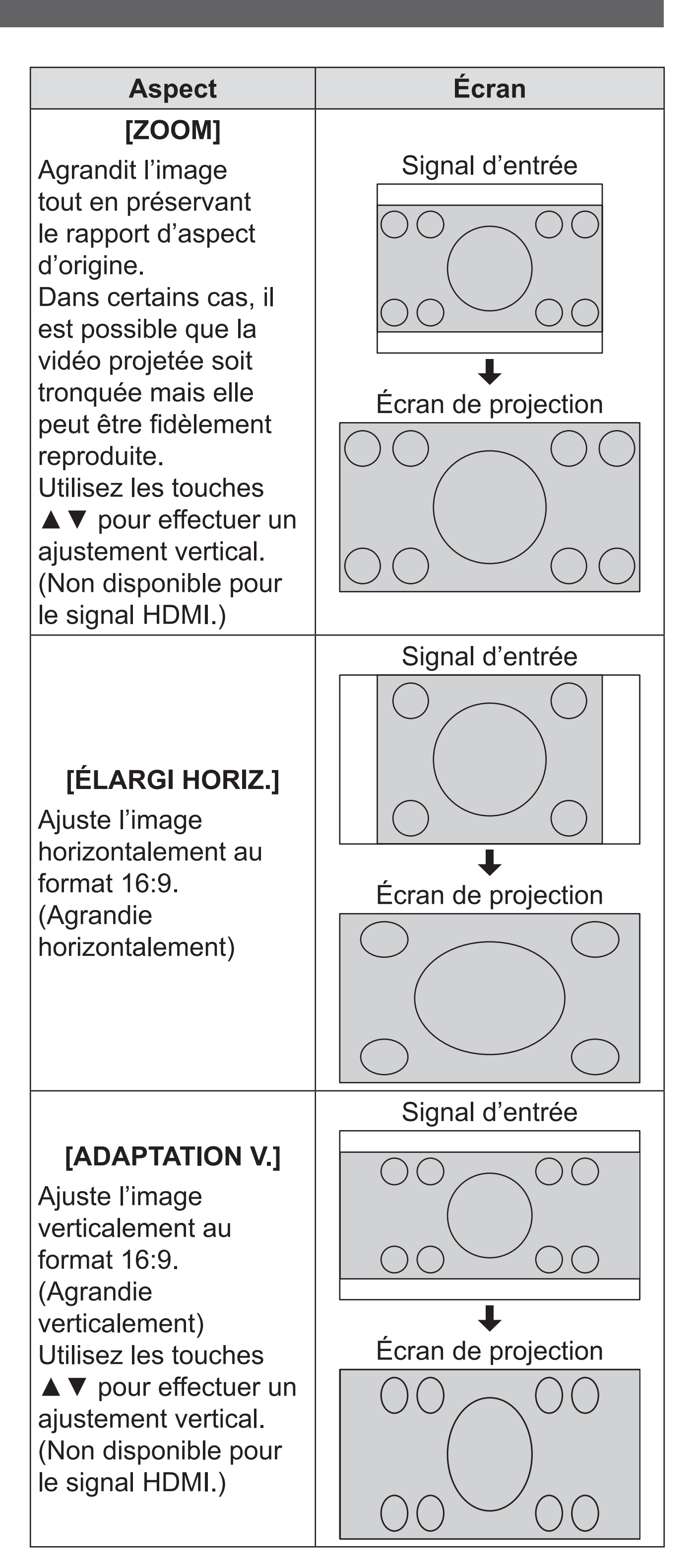
Attention

- Si une vidéo d'aspect 4:3 est projetée en 16:9, il se peut que les bords ne soient pas visibles ou que la forme de l'image change. Veuillez projeter les vidéos en 4:3 si tel est le souhait de leur créateur.

Remarque

- Si un rapport d'aspect différent de celui utilisé dans le signal d'entrée est sélectionné, la vidéo ne sera pas conforme à l'originale.
- Si vous projetez une image dont les droits d'auteur sont protégés en l'agrandissant ou en la déformant à l'aide de la fonction [ASPECT] pour une utilisation commerciale dans un lieu public comme un restaurant ou un hôtel, il se peut que vous transgressiez les droits d'auteurs du créateur protégés par la loi.
- Lorsqu'il est défini sur [AUTOMATIQUE], le rapport d'aspect bascule automatiquement sur le rapport d'aspect optimal si un identificateur de rapport d'aspect est inclus dans le signal d'entrée.
- Il se peut que le réglage [AUTOMATIQUE] ne s'affiche pas si le signal d'entrée est VIDEO ou COMPONENT (YC_BC_R/P_BP_R).
- Une bande noire peut apparaître en haut et en bas de l'écran si la largeur des vidéos projetées est supérieure au format 16:9 (cinéma vision etc.).
- Lorsqu'un signal en entrée utilise des formats d'émission étrangers, les modes de rapport d'aspect diffèrent de ceux du tableau affiché.
- Lorsqu'un signal 3D, autre que [S16:9], est en entrée*1, le rapport d'aspect défini pour un signal d'entrée 2D n'est pas maintenu et c'est le format 16:9 qui est utilisé pour l'affichage. Le réglage [ASPECT] ne peut pas être changé avec un signal 3D en entrée.
  *1 Uniquement lorsque [2D VERS 3D] dans le menu [RÉGLAGES 3D] est réglé sur [NON]

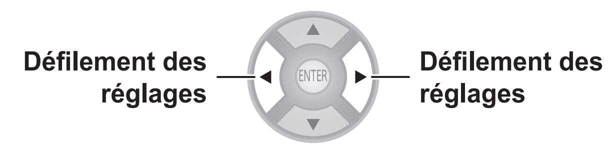
Aspect	Écran
[4:3] Projette au format 4:3.	Signal d'entrée Écran de projection
[16:9] Projette au format 16:9. (Agrandissement horizontal)	Signal d'entrée Écran de projection
[S16:9] Projette une vidéo d'aspect 16:9 sur un écran d'aspect 4:3.	Signal d'entrée Écran de projection
[ÉLARGI] Ajuste l'image horizontalement au format 16:9. Lors de la projection d'une vidéo au format 4:3, la distorsion est réduite au centre de l'écran. (Agrandissement horizontal)	Signal d'entrée Écran de projection



Aspect	Écran
[ZOOM] Agrandit l'image tout en préservant le rapport d'aspect d'origine. Dans certains cas, il est possible que la vidéo projetée soit tronquée mais elle peut être fidèlement reproduite. Utilisez les touches ▲▼ pour effectuer un ajustement vertical. (Non disponible pour le signal HDMI.)	Signal d'entrée Écran de projection
[ÉLARGI HORIZ.] Ajuste l'image horizontalement au format 16:9. (Agrandie horizontalement)	Signal d'entrée Écran de projection
[ADAPTATION V.] Ajuste l'image verticalement au format 16:9. (Agrandie verticalement) Utilisez les touches ▲▼ pour effectuer un ajustement vertical. (Non disponible pour le signal HDMI.)	Signal d'entrée Écran de projection

[WSS]

Dans le système de diffusion européen, si les signaux d’entrée contiennent un signal d’identification, WSS règle automatiquement le rapport d’aspect sur le réglage requis. (➡ page 61)



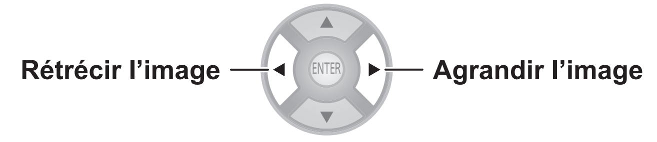
[OUI]	Commuter automatiquement
[NON]	Ne pas commuter automatiquement

Remarque

- Le rapport d’aspect change uniquement pour les signaux d’entrée suivants : PAL/625i (576i)/625p (576p)

[SURBALAYAGE]

Si les 4 bords d’une image sont partiellement coupés, vous pouvez utiliser cette fonction pour les ajuster et les projeter correctement.



- Plage de réglage : 0 à +10

Remarque

- Les signaux COMPUTER (sauf les signaux vidéo de film) ne sont pas pris en charge.

[CORRECTION DE TRAPÈZE]

Si le projecteur n’est pas perpendiculaire à l’écran ou si l’écran de projection est incliné, vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale verticalement.

Image	Fonctionnement

- Plage de réglage : -32 à +32

Remarque

- La distorsion peut être corrigée sur une plage de ± 30 degrés par rapport au plan de projection. Toutefois, une correction trop importante peut entraîner une détérioration de l’image, qui devient alors floue. Pour une image de meilleure qualité, il est recommandé d’installer le projecteur avec une distorsion minimale.
- Lorsque vous ajustez la fonction [CORRECTION DE TRAPÈZE], le centre vertical de l’écran et l’objectif doivent être réalignés.
- Le résultat de la correction trapézoïdale affecte la taille de l’image.
- La correction de trapèze ne fonctionne pas sur l’écran du menu.
- Un certain niveau de distorsion peut se produire lors du réglage de décalage de l’objectif.
- Le résultat de la correction trapézoïdale peut affecter le rapport d’aspect.
- Lorsque le réglage est effectué avec correction trapézoïdale, le résultat du réglage de la parallaxe défini dans [MONITEUR DE VUE 3D] est rejeté, et la fonction de réglage de la parallaxe est désactivée.

[RÉGLAGE AUTOMATIQUE]

COMPUTER IN (RGB) uniquement (sauf signaux vidéo de film)
Lorsque vous sélectionnez [RÉGLAGE AUTOMATIQUE], puis que vous appuyez sur la touche <ENTER>, [POSITION-H], [POSITION-V], [RÉGLAGE D’HORLOGE] et [RÉGLAGE DE PHASE] sont ajustés automatiquement avec le signal d’entrée approprié.

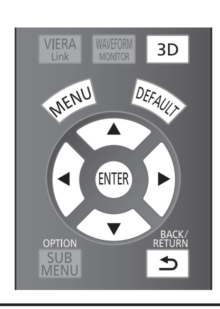
Menu [RÉGLAGES 3D]

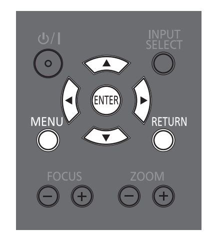
Appuyez sur le bouton <3D> de la télécommande ou sélectionnez [RÉGLAGES 3D] à partir du menu principal et choisissez l'élément dans le sous-menu. Voir « Navigation dans le MENU » (**➡ page 37****).**

- Après avoir sélectionné un élément, réglez la position de l'écran à l'aide des touches ▲▼◄ ►.



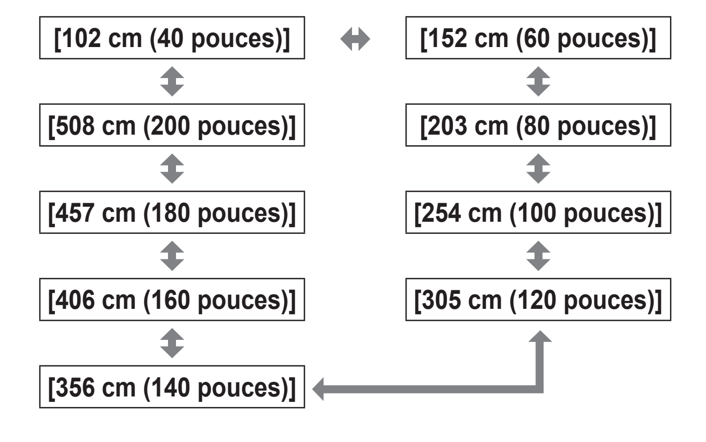
CONTRÔLES DU PROJECTEUR

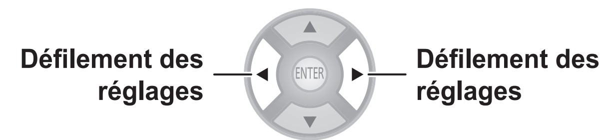




[TAILLE D'ÉCRAN]

Lors de la visualisation de vidéo 3D, réglez la taille de l'écran pour la projection.





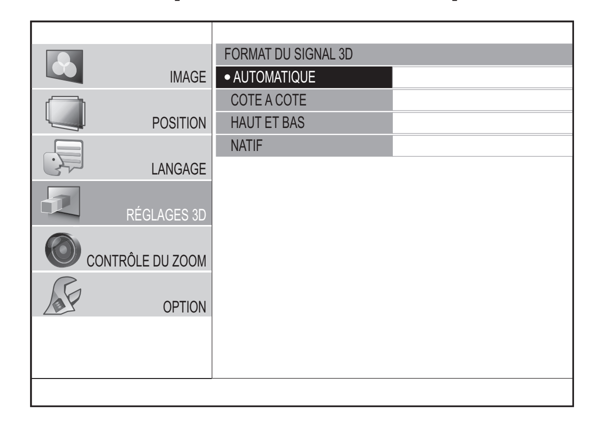
Remarque

- En cas de différence entre la taille réelle de l'écran de projection et la taille indiquée dans le menu, choisissez une taille d'écran légèrement supérieure à la taille d'écran réelle.
- Si [FORMAT AUTOMATIQUE] dans le menu [CONTRÔLE DU ZOOM] est réglé sur [DÉTECT. FORMAT 2,35:1], réglez la taille sur une largeur plus grande de 1,02 m (40") que l'écran utilisé pour la projection.

[FORMAT DU SIGNAL 3D]

Au cas où la vidéo 3D ne s'affiche pas correctement en 3D, réglez le projecteur sur le même format 3D que le lecteur connecté. Lorsque la vidéo 3D ne s'affiche pas correctement avec [AUTOMATIQUE], choisissez [COTE A COTE] ou [HAUT ET BAS] selon le format de celle-ci.

1) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le menu [FORMAT DU SIGNAL 3D] est affiché.



2) **Sélectionnez le format 3D avec les touches ▼ ▲.**
3) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

[AUTOMATIQUE]	Lorsqu'il reçoit un signal vidéo 3D, le projecteur le convertit au format 3D pour l'afficher à l'écran.
[COTE A COTE]	Utilise le format [COTE A COTE] (configuration double-écran de chaque côté) pour l'affichage vidéo 3D.
[HAUT ET BAS]	Utilise le format [HAUT ET BAS] (configuration double-écran superposé) pour l'affichage vidéo 3D.
[NATIF]	Affiche les vidéos 3D en 2D.

Remarque

- Si une valeur différente de [AUTO] est sélectionnée lorsque l'entrée est définie sur HDMI, le réglage [FORMAT DU SIGNAL 3D] passe à [AUTO] si vous effectuez des actions sur l'appareil connecté telles qu'une mise sous/hors tension, un changement d'entrée ou un changement de signal.
  Voir le tableau suivant concernant les réglages, les signaux d'entrée et l'image.

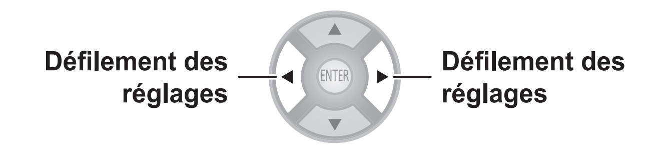
Commutation vers le format 3D / Signal d'entrée	[AUTOMATIQUE]	[COTE A COTE]	[HAUT ET BAS]	[NATIF]
FRAME PACKING	(Vidéo 3D normale)			
COTE A COTE	(Vidéo 3D normale*1)	(Vidéo 3D normale)		
HAUT ET BAS	(Vidéo 3D normale*1)		(Vidéo 3D normale)	
2D				

*1 En fonction des signaux, il est nécessaire de régler le [FORMAT DU SIGNAL 3D]. (➡ page 64)

- Au cours de la conversion 2D en 3D, il n'est pas possible d'exécuter [FORMAT DU SIGNAL 3D].
- Selon l'appareil connecté, le contenu affiché peut être différent du contenu décrit précédemment.
- Un signal FRAME PACKING est un signal 3D d'un disque Blu-ray compatible 3D lu avec un appareil tel qu'un enregistreur Blu-ray compatible 3D connecté par HDMI.
- Le signal SIDE BY SIDE utilise deux lecteurs vidéos disposés l'un à côté de l'autre et convertit les vidéos en vidéo 3D.
- Un signal HAUT ET BAS utilise deux vidéos superposées l'une sur l'autre et converties en vidéo 3D.
- Lorsqu'elle est utilisée, la fonction de gel d'image empêche l'exécution de [FORMAT DU SIGNAL 3D].
- Selon le tableau, une vidéo 3D de type normal est disponible lorsque les lunettes 3D sont mises sous tension. L'effet 3D n'est pas perçu si les lunettes 3D sont éteintes.

[CHANGE GAUCHE/DROIT]

Sélectionnez [CHANGÉ] si la visualisation d’une vidéo 3D n’est pas confortable avec les lunettes 3D.





[NORMAL]	Si la vidéo 3D s’affiche correctement avec les lunettes 3D, conservez les réglages [NORMAL].
[CHANGÉ]	Sélectionnez cette option si vous ressentez une gêne lors de la visualisation de la vidéo 3D avec des lunettes 3D.

Remarque

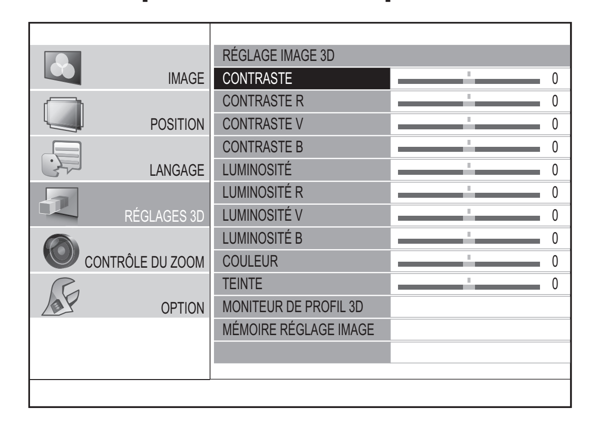
- Si la vidéo 3D s’affiche correctement en 3D, régler [CHANGE GAUCHE/DROIT] sur [CHANGÉ] risquerait de rendre le visionnage inconfortable. Utilisez les réglages appropriés pour la vidéo 3D.
- Lorsque l’alimentation du projecteur est éteinte, puis allumée ou lorsque vous changez de canal d’entrée, [CHANGE GAUCHE/DROIT] bascule vers [NORMAL].

[RÉGLAGE IMAGE 3D]

Lors de la visualisation d’une vidéo 3D, il est possible d’équilibrer le signal vidéo perçu par l’œil droit en fonction du signal vidéo perçu par l’œil gauche.

Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [RÉGLAGE IMAGE 3D] s’affiche.



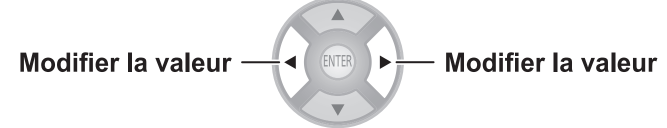
■ Méthode d’ajustement

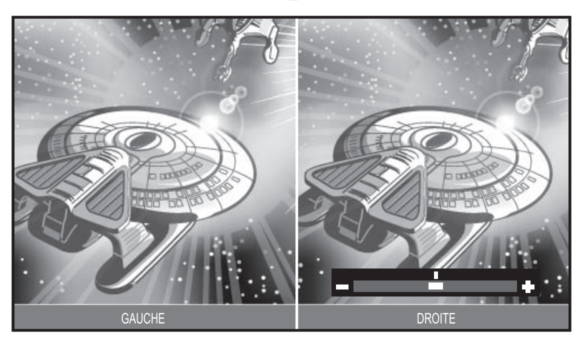
1) Appuyez sur ▲▼ et sélectionnez l’élément requis de réglage de la vidéo perçue par l’œil droit.

- La vidéo de l’œil gauche et la vidéo de l’œil droit sont représentées à gauche et à droite.
  Il est possible d’ajuster le contraste, la luminosité, la couleur et la teinte.

2) Utilisez les touches ◄ ► pour modifier la valeur.

- Pour plus de détails sur le contraste, la luminosité, la couleur et la teinte, reportez-vous à [CONTRASTE] (➨ page 40), [LUMINOSITÉ] (➨ page 40), [COULEUR] (➨ page 40) et [TEINTE] (➨ page 40).





Affichage de la vidéo pour l’œil gauche (Corrigé)

Affichage de la vidéo pour l’œil droit (Ajustable)

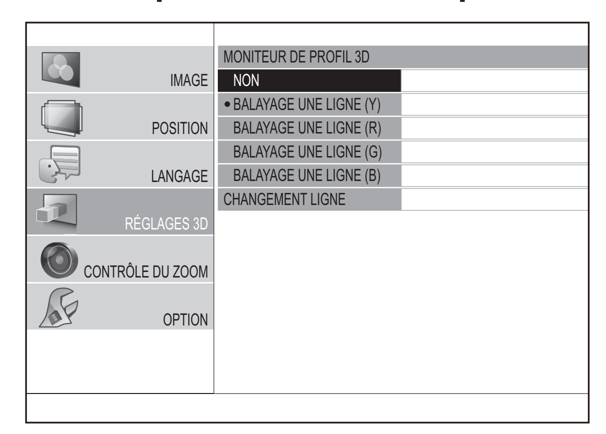
Remarque

- Cette fonction permet d’équilibrer de la vidéo. Aussi, il est déconseillé de définir des réglages compromettant cet équilibre. Évitez de placer l’équilibre vidéo sur des valeurs extrêmes car cela risque d’entraîner un inconfort visuel notable.
- Cette fonction d’ajustement ne s’applique qu’aux signaux 3D en entrée et non pas à la vidéo 3D obtenue à partir d’un signal 2D.
- Si les valeurs de la vidéo de l’œil gauche sont réglées au minimum, il n’est pas possible de choisir des valeurs inférieures à celles-ci pour la vidéo de l’œil droit.
  Si les valeurs de la vidéo de l’œil gauche sont réglées au maximum, il n’est pas possible de choisir des valeurs supérieures à celles-ci pour la vidéo de l’œil droit.
- Même en cas d’utilisation de [CHANGE GAUCHE/DROIT], le réglage n’est possible que pour le signal d’entrée de l’œil droit du spectateur.
- Lorsque vous effectuez le réglage d’image 3D, la correction trapézoïdale est provisoirement désactivée, et les menus autres que [RÉGLAGE IMAGE 3D] sont inutilisables.

[MONITEUR DE PROFIL 3D]

Pour faciliter le réglage de l’équilibre, utilisez un appareil vidéo 3D compatible capable d’afficher le niveau de sortie vidéo 3D (luminosité) pour le verre gauche et le verre droit des lunettes 3D respectivement.

1) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [MONITEUR DE PROFIL 3D] s’affiche.



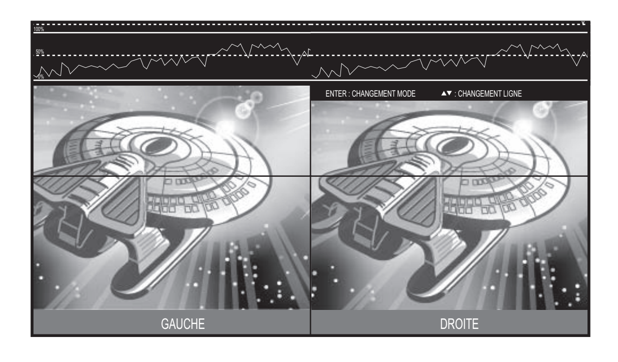
2) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner l’élément souhaité et appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Sélectionnez [CHANGEMENT LIGNE].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Utilisez les boutons ▲▼ pour choisir le niveau de sortie (luminosité) souhaité pour la ligne.

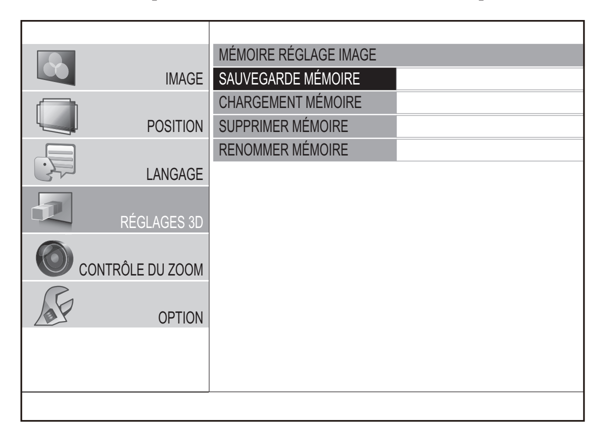
6) Appuyez sur la touche <RETURN> deux fois.



Remarque
- Pour masquer le moniteur de profil, sélectionnez [NON] dans le menu [MONITEUR DE PROFIL 3D] et appuyez sur la touche <ENTER>.

[MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE]

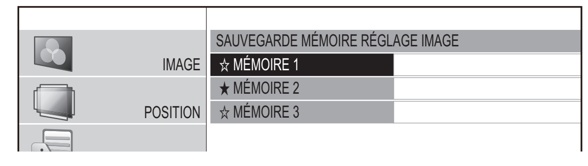
Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



● [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE]

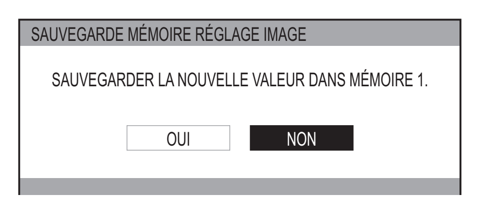
Les valeurs d’équilibre définies (valeurs de réglage) pour les vidéos peuvent être sauvegardées en tant que favoris.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [SAUVEGARDE MÉMOIRE] et appuyez sur la touche <ENTER>.
- L’écran [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



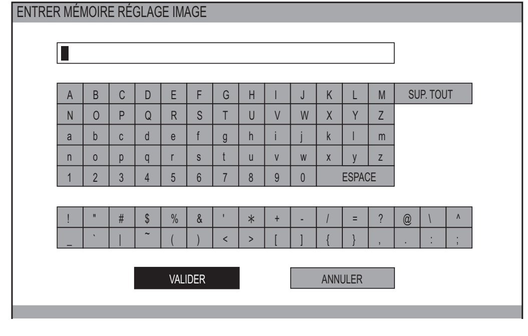
★ : mémoire contenant des données de réglage.
☆ : aucune donnée sauvegardée

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le numéro à sauvegarder et appuyez sur la touche <ENTER>.
- Un message de confirmation [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



3) Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄ ►.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L’écran [ENTRER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



Ajustement et réglages

5) **Appuyez sur ▲▼◄► pour indiquer l’emplacement du caractère souhaité à entrer et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Vous pouvez entrer 16 caractères au maximum.
   - Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

6) **Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].**

7) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

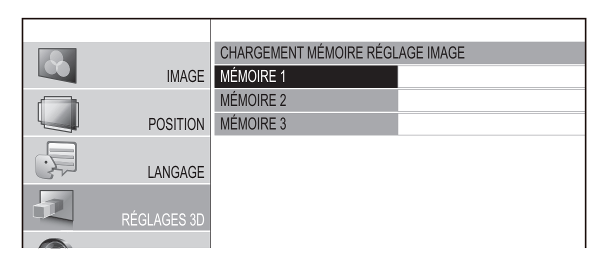
Remarque

- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([MÉMOIRE 1 à 3]).

● [CHARGEMENT MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE]

Vous pouvez accéder aux détails sauvegardés par le biais de [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE].

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [CHARGEMENT MÉMOIRE] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le menu [CHARGEMENT MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



2) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le nom de la mémoire à appeler et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Les réglages vidéo définis dans la mémoire appelée sont appliqués.

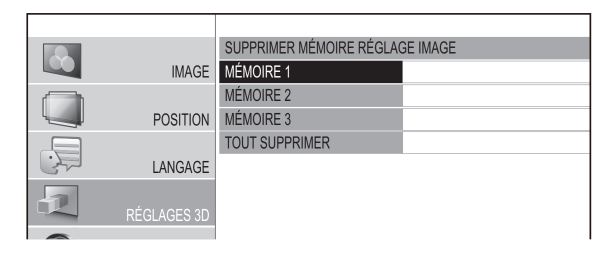
Remarque

- Si aucun réglage n’est sauvegardé dans [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] ou que toutes les entrées de mémoire ont été supprimées avec [SUPPRIMER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE], le menu [CHARGEMENT MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] n’est pas affiché.

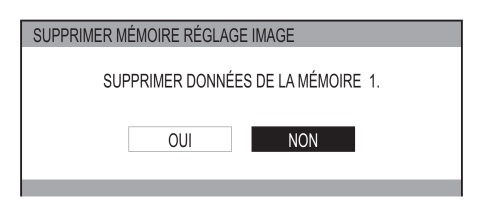
● [SUPPRIMER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE]

Vous pouvez supprimer aux détails sauvegardés par le biais de [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE].

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [SUPPRIMER MÉMOIRE] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le menu [SUPPRIMER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



2) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le nom de la mémoire à supprimer et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [SUPPRIMER TOUT] afin de supprimer tous les détails sauvegardés avec [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE].
   - Un message de confirmation [SUPPRIMER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



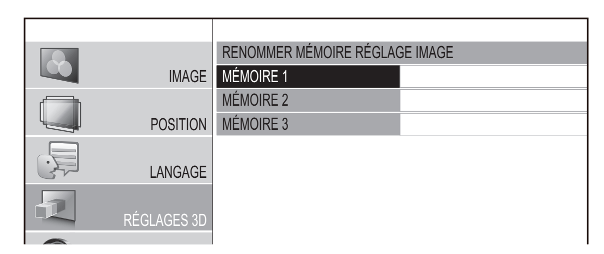
3) **Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄ ►.**

4) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

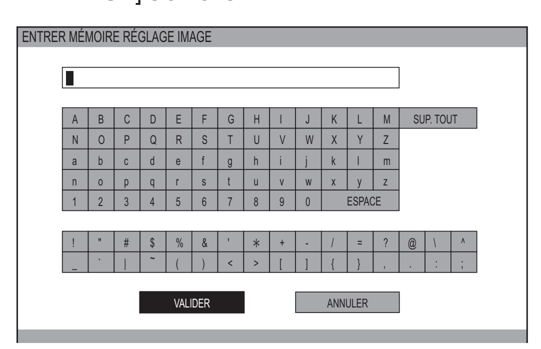
●[RENOMMER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE]

Vous pouvez modifier le nom de la mémoire précédemment sauvegardée par le biais de [SAUVEGARDE MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE].

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [RENOMMER MÉMOIRE] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le menu [RENOMMER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



2) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le nom de la mémoire à changer et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L’écran [ENTRER MÉMOIRE RÉGLAGE IMAGE] s’affiche.



3) **Appuyez sur ▲▼◄► pour indiquer l’emplacement du caractère souhaité à entrer et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Vous pouvez entrer 16 caractères au maximum.
   - Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

4) **Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].**

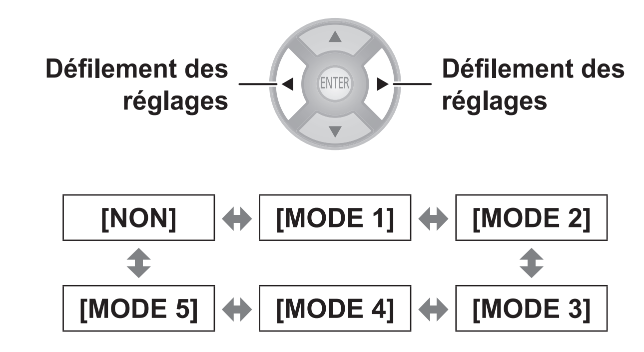
5) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

Remarque

- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([MÉMOIRE 1 à 3]).

[2D VERS 3D]

La vidéo 2D est convertie presque complètement en 3D, puis affichée.
Sélectionnez de [MODE 1] à [MODE 5] selon vos préférences.



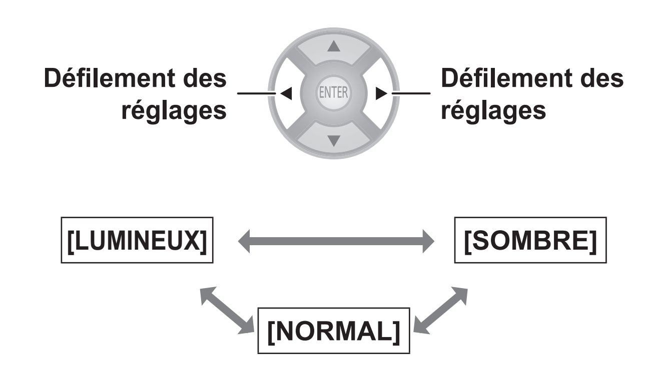
[NON]	La vidéo 2D n’est pas convertie en 3D. Elle est affichée comme une vidéo 2D.
[MODE 1] à [MODE 5]	La vidéo 2D est convertie en 3D, puis affichée. Utilisez cette fonction avec le mode de votre choix.

Remarque

- Si vous effectuez des actions sur le projecteur telles qu’une mise sous/hors tension, un changement d’entrée ou un changement de signal, le réglage [2D VERS 3D] bascule sur [NON].
- Dans certains cas, la conversion de la vidéo n’est pas parfaite.
- Utilisez cette fonction avec précaution car elle peut produire un résultat de qualité inférieure à la vidéo originale enregistrée sur l’appareil.
- L’ajustement de la position de l’écran et l’ajustement de la position du contrôle du zoom affectent directement la façon dont la vidéo s’affiche.
- Cela ne permet pas de prendre en charge de signal provenant de la borne VIDEO/S-VIDEO.
- Pour des signaux d’ordinateur (RGB), seuls les signaux 1 920 x 1 080 et 1 280 x 720 sont acceptés.
- Si vous recourez à cette fonction pour projeter une image convertie de 2D en 3D et dont les droits d’auteur sont protégés en vue d’une utilisation commerciale dans un lieu public comme un restaurant ou un hôtel, il se peut que vous transgressiez les droits d’auteurs du créateur protégés par la loi.
- Lorsque le menu disparaît, l’écran peut trembler horizontalement pendant quelques instants.

[LUMINOSITÉ LUNETTES 3D]

Permet de régler la luminosité des lunettes 3D.



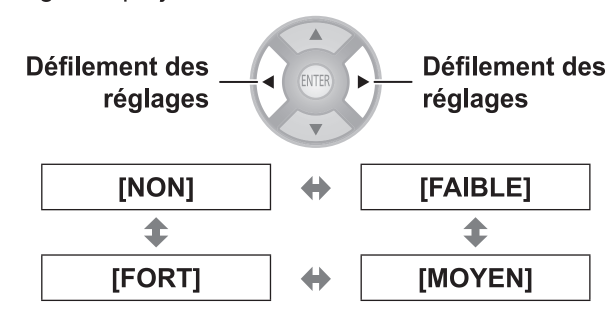
[LUMINEUX]	Permet d'éclaircir l'affichage vidéo 3D.
[NORMAL]	À sélectionner comme réglage standard pour le visionnement 3D
[SOMBRE]	Permet de réduire la rémanence vidéo 3D.

Remarque

- Lorsque vous changez la luminosité des lunettes 3D, l'image à l'écran peut trembler quelques instants.

[ÉMETTEUR IR 3D]

Permet de commander l'émetteur infrarouge 3D intégré du projecteur.



[FORT]	Règle la sortie IR de l'émetteur infrarouge 3D sur FORT. Sélectionnez cette option lors de la visualisation de vidéo 3D.
[MOYEN]	Règle la sortie IR de l'émetteur infrarouge 3D sur MOYEN. Sélectionnez cette option lorsque la télécommande du projecteur ou de l'appareil externe est peu réactive.
[FAIBLE]	Règle la sortie IR de l'émetteur infrarouge 3D sur FAIBLE. Sélectionnez cette option quand la télécommande est peu réactive même si le réglage [MOYEN] est activé.
[NON]	Désactive la sortie IR de l'émetteur infrarouge 3D. Sélectionnez cette option lorsque vous ne visualisez pas de vidéo 3D.

Remarque

- Si vous avez l'impression que la télécommande du projecteur ou de l'appareil externe est peu réactive quand vous utilisez l'émetteur infrarouge 3D intégré, activez d'abord le réglage [MOYEN]. Si vous ne constatez aucune amélioration, optez pour [FAIBLE].
- Ce menu ne permet pas de contrôler l'émetteur infrarouge 3D externe (en option).

[MONITEUR DE VUE 3D]

Les effets de profondeur de champ au premier plan et à l’arrière plan d’une vidéo 3D sont réglés dans l’écran du moniteur.

1) Appuyez sur ◄► pour sélectionner [MODE 1] - [MODE 3] et appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le moniteur de réglage de la parallaxe s’affiche. Le contenu de l’affichage de chaque mode est décrit en ci-dessous.

2) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner la parallaxe optimale.
- Appuyez sur la touche <DEFAULT> pour revenir aux paramètres de préréglage.
- Appuyez sur la touche <FUNCTION> pour utiliser la fonction de gel et de dégel d’image.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

4) Après avoir apporté les ajustements, appuyez sur la touche <RETURN> pour revenir à [RÉGLAGES 3D].

Le contenu d’affichage de chaque mode du moniteur du réglage de la parallaxe est le suivant :

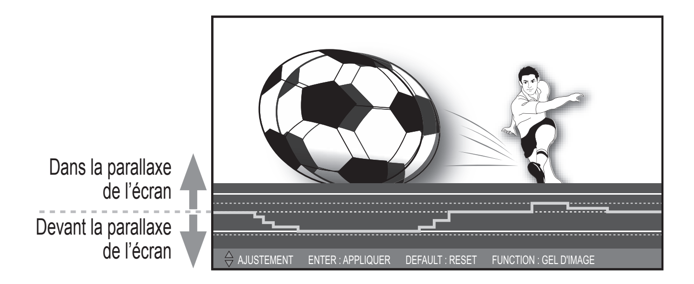
[Mode 1]	Affiche la parallaxe de toute l’image en bas de l’écran de projection.
[Mode 2]	Affiche la parallaxe maximum de toute l’image en une seule dimension.
[Mode 3]	Affiche la parallaxe de l’image toute entière en superposition sur l’image. (L’image est en signal monochrome, et seulement la parallaxe est de couleur)

Attention

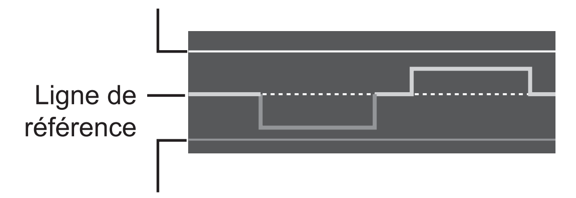
- Si la ligne rouge devant la parallaxe de l’écran descend en deçà de la zone démarquée par la ligne de référence (ligne blanche en pointillés) et la ligne maximale inférieure (ligne continue blanche) ou si la ligne bleue de la parallaxe de l’écran monte au-dessus de la zone démarquée par la ligne de référence (ligne blanche en pointillés) et la ligne maximale inférieure (ligne continue blanche), veillez à regarder en étant suffisamment éloigné de l’écran ou arrêtez de regarder.
  Pour une description de chaque ligne, reportez-vous à l’explication suivante du [Mode 1].

Les lignes sur l’écran de réglage de la parallaxe dans [Mode 1] affichent le contenu suivant :

Blanc (ligne en pointillés)	Affichage par défaut de la vidéo sans parallaxe
Bleu	Affiche la parallaxe dans l’écran
Rouge	Affiche la parallaxe devant l’écran
Blanc (ligne continue)	Affiche une estimation de la parallaxe vidéo 3D générale



Estimation maximale de la parallaxe dans l’écran pendant la mesure.



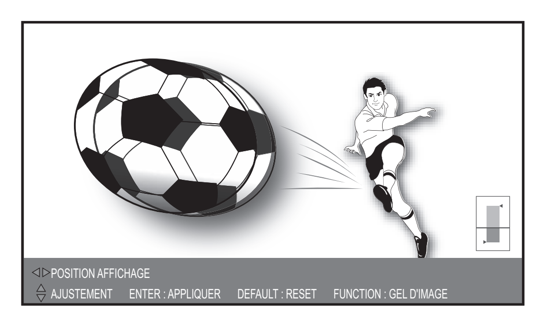
Estimation maximale de la parallaxe devant l’écran pendant la mesure.

* L’illustration ci-contre montre comment une image est projetée.

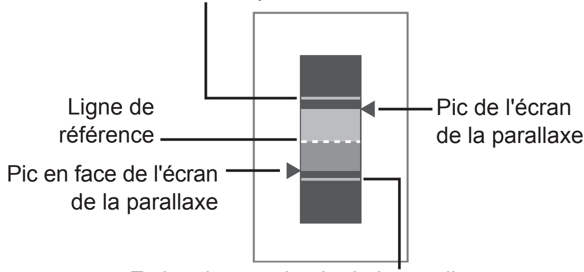
Ajustement et réglages

L'affichage de la jauge de l'écran unidimensionnel sur l'écran de réglage de la parallaxe de [Mode 2] ou [Mode 3] indique le contenu suivant :

Jauge bleue	Affiche la valeur maximale de la parallaxe dans l'écran
Jauge rouge	Affiche la valeur maximale de la parallaxe devant l'écran
Point triangulaire	Affiche le pic de la parallaxe de toute l'image toute pendant la dernière seconde (côté gauche : en face de l'écran de la parallaxe, côté droit : sur l'écran de la parallaxe)



Estimation maximale de la parallaxe dans l'écran pendant la mesure.

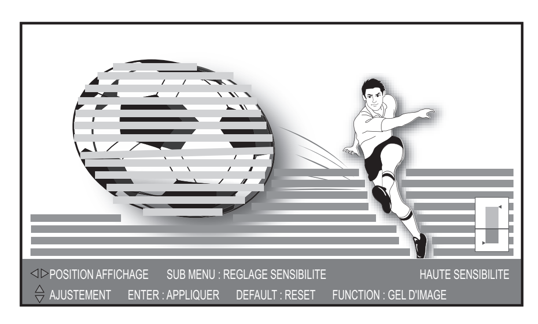


Estimation maximale de la parallaxe devant l'écran pendant la mesure.

* L'illustration ci-contre montre comment une image est projetée.

L'affichage de distribution de la parallaxe sur l'écran de réglage de la parallaxe dans [Mode 3] indique le contenu suivant :

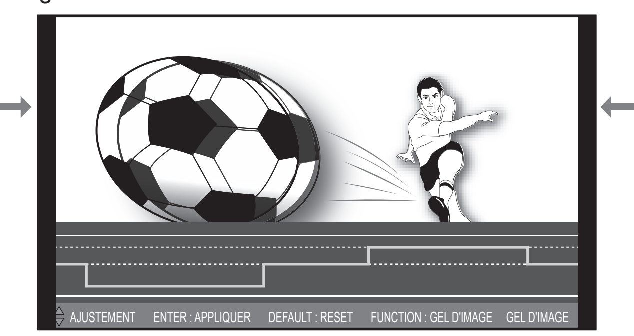
Affichage bleu	Affiche la parallaxe dans l'écran
Affichage rouge	Affiche la parallaxe devant l'écran



* L'illustration ci-contre montre comment une image est projetée.

Remarque

- Dans [Mode 2] et [Mode 3], la position d'affichage peut être déplacée à gauche et à droite avec les touches ◄ ►.
- Dans [Mode 3], le niveau de détection de la parallaxe peut être changé avec la touche <SUB MENU> Les niveaux haut et bas peuvent être changé chaque fois que le bouton est actionné Le réglage par défaut est le niveau haut.
- Si l'entrée vidéo 3D présente une parallaxe très importante ou contient des scènes sombres, la parallaxe correcte n'est pas toujours détectée.
- Un réglage excessif des effets de profondeur de champ au premier plan et à l'arrière-plan pour la parallaxe vidéo 3D peut entraîner une gêne, voire une fatigue oculaire chez le spectateur. Veillez à ce que la parallaxe ne soit pas supérieure à l'affichage cible (blanc (ligne continue)).
- Si vous effectuez des actions telles qu'une mise sous/hors tension, un changement d'entrée ou un changement de signal, le réglage de la parallaxe devient inactif.
- Lors du réglage de la parallaxe à l'aide du [MONITEUR DE VUE 3D], les extrémités latérales de la vidéo sont masquées. La taille d'aspect (ou rapport L/H) est également modifiée.

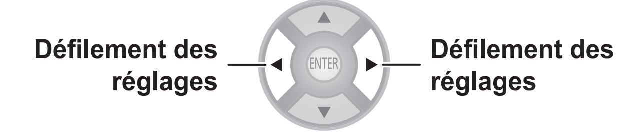


* L'illustration ci-contre montre comment une image est projetée.

- Le [MONITEUR DE VUE 3D] est désactivé lors de la correction du trapèze.

[3D MOTION REMASTER]

Lors de l'affichage d'images 3D, un bon fonctionnement dans lequel la continuité de la parallaxe est maintenue est réalisé.



[OUI]	Activer
[NON]	Inactif

Remarque

- Cette fonction n'est active que pour les signaux d'entrée 3D et est inactive pour la vidéo 3D qui a été convertie de la 2D à la 3D.
- Lorsque [CRÉATION CADRE] est réglé sur [OFF], [3D MOTION REMASTER] ne peut pas être exécuté.

[PRÉCAUTIONS D'USAGE]

Un message de demande relatif à la visualisation 3D s'affiche.

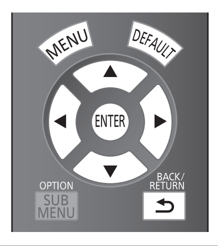
Menu [CONTRÔLE DU ZOOM]

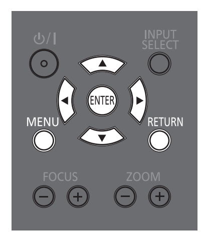
Sélectionnez [CONTRÔLE DU ZOOM] dans le menu principal, puis choisissez un élément dans le sous-menu. Voir « Navigation dans le MENU » (➡ page 37).

- Après avoir sélectionné un élément, réglez la position de l’écran à l’aide des touches ▲▼◄ ►.









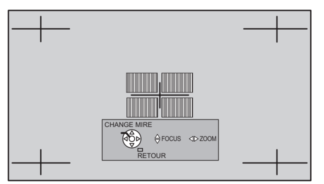
Remarque

- Pendant l’affichage d’images 3D, vous ne pouvez pas utiliser [FORMAT AUTOMATIQUE], [ZONE MASQUÉE GAUCHE], [ZONE MASQUÉE DROITE], [ZONE MASQUÉE HAUTE], [ZONE MASQUÉE BASSE].

[ZOOM/FOCUS]

La mire de test [ZOOM/FOCUS] 1 s’affiche.
Réglez la taille et le zoom de la mire sur les valeurs appropriées.

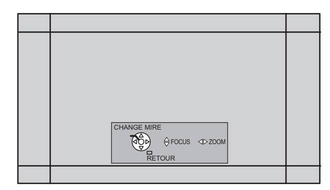
- Pendant l'affichage d'images 3D, une mire qui permet de confirmer l'effet stéréoscopique est affichée.
- Pendant l'affichage d'images 3D, le test de mire 2 n'est pas affiché.



Mire de test 1

1) **Appuyez sur ◄ ► pour régler le [ZOOM] et sur ▲▼ pour régler le [FOCUS].**

2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - La mire de test 2 s’affiche.
     Vérifiez à nouveau le focus.
     Appuyez sur la touche <ENTER> une deuxième fois pour basculer vers la vidéo en entrée et appuyez une fois de plus dessus pour retourner à la mire de test 1.



Mire de test 2

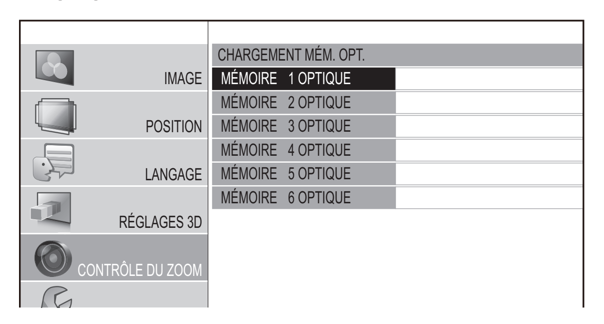
3) **Appuyez sur la touche <RETURN> ou sur la touche <MENU>.**
   - Cela vous permet de revenir au menu [CONTRÔLE DU ZOOM].

Remarque

- La mire de test [ZOOM/FOCUS] affichée durant la dernière utilisation s’affiche en premier.
- Si le projecteur ou l’écran est placé à un angle, la mise au point n’est plus effectuée sur le bord supérieur et le bord inférieur de l’image. Alignez la mise au point sur le centre de l’écran.
- En cas de distorsion trapézoïdale, réglez [CORRECTION DE TRAPÈZE] dans le menu [POSITION]. (➡ page 63)
- Pour plus de détails sur le contrôle du zoom à l’aide de la télécommande, voir « Gestion des réglages du contrôle de zoom » dans « Fonctionnement de la télécommande ».(➡ page 32)

[CHARGEMENT MÉM. OPT.]

Vous pouvez rappeler les positions de réglage du zoom/focus, la position vidéo horizontale, la position vidéo verticale, le réglage de la quantité de masques et les réglages d’aspect.



1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le nom de la mémoire à rappeler.**

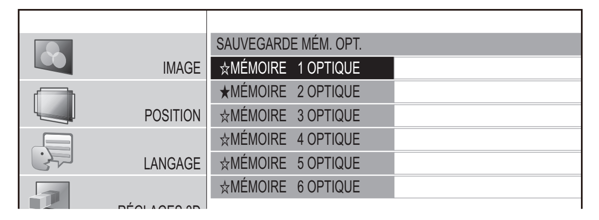
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Les réglages vidéo définis dans la mémoire rappelée sont appliqués.

Remarque

- La mémoire optique ne permet pas de reproduire les ajustements dans tous les cas.
- Si l’alimentation est arrêtée au cours de l’opération [CHARGEMENT MÉM. OPT.], cette opération peut se trouver dans un état identique à celui avant la mise hors tension lorsque l’alimentation est remise. Dans ce cas, réajustez le zoom et le focus.
- Si un réglage n’est pas enregistré en utilisant [SAUVEGARDE MÉMOIRE] ou si toutes les mémoires sont effacées en utilisant [SUPPRESSION MÉMOIRE] dans le menu [MÉMOIRE DE POSITION], le menu [CHARGEMENT MÉMOIRE] n’est pas disponible.

[SAUVEGARDE MÉM. OPT.]

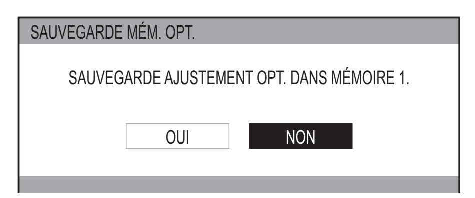
Cette option active le réglage du zoom et du focus, la position vidéo horizontale, la position vidéo verticale, le réglage de la quantité de masques et les réglages d'aspect.



★ : mémoire contenant des données de réglage.
☆ : aucune donnée sauvegardée

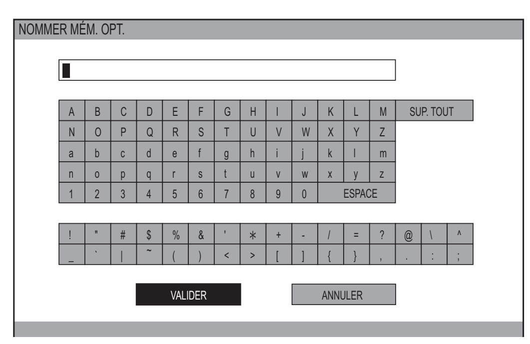
1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner la mémoire à sauvegarder.**

2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran de confirmation de [SAUVEGARDE MÉM. OPT.] s'affiche alors.



3) **Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄ ►.**

4) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [NOMMER MM. OPT.] s'affiche.



5) **Appuyez sur ▲▼◄ ► pour indiquer l'emplacement du caractère souhaité et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Vous pouvez entrer 16 caractères au maximum.
   - Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

6) **Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].**

7) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

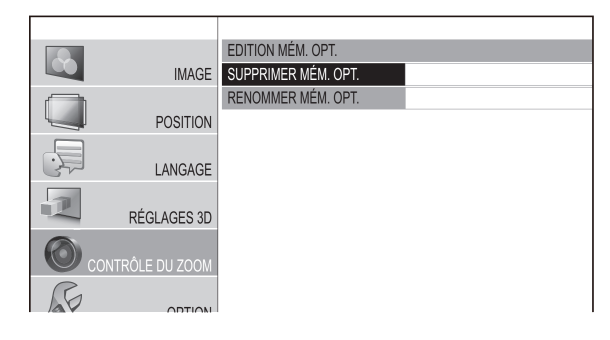
Remarque

- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([MÉMOIRE OPTIQUE 1 à 6]).
- La mémoire optique ne permet pas de reproduire les ajustements dans tous les cas.
- Si l'alimentation est éteinte au cours de l'opération [SAUVEGARDE MÉM. OPT.], réeffectuez cette opération.

[EDITION MÉM. OPT.]

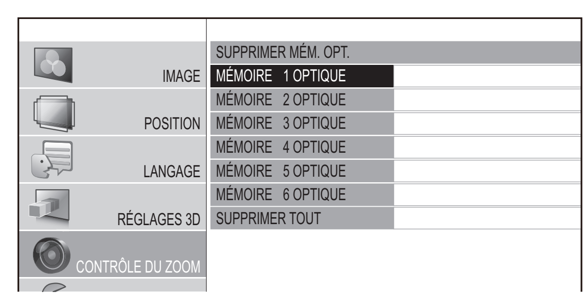
Vous pouvez supprimer des entrées de mémoire et modifier les réglages de nom de la mémoire.

Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [EDITION MÉM. OPT.] s'affiche.



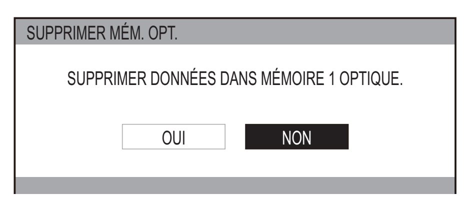
■ [SUPPRIMER MÉM. OPT.]

1) **Appuyez sur ▲▼ et sélectionnez le nom de la mémoire à supprimer.**



- Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] pour supprimer tous les enregistrements de réglage de mémoire optique.

2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Un message de confirmation [SUPPRIMER MÉM. OPT.] s'affiche.

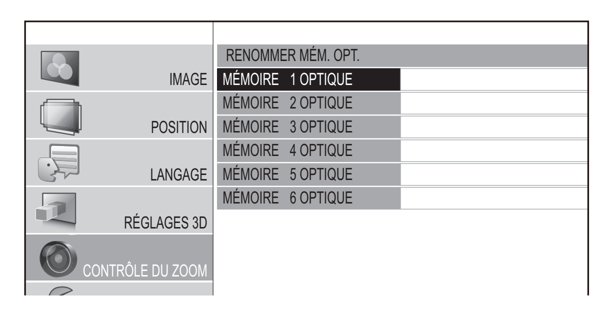


3) **Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄ ►.**

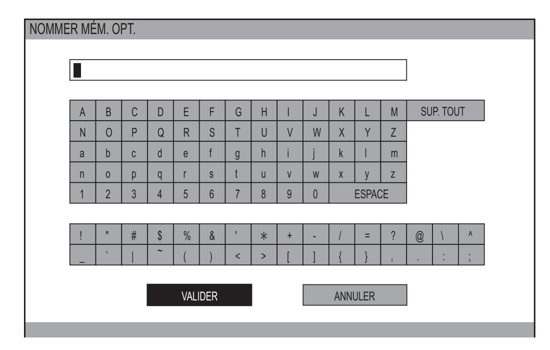
4) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

[RENOMMER MÉM. OPT.]

1) **Appuyez sur ▲▼ et sélectionnez le nom de la mémoire à modifier.**



2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [NOMMER MM. OPT.] s'affiche.



3) **Appuyez sur ▲▼◄ ► pour indiquer l'emplacement du caractère souhaité et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Vous pouvez saisir jusqu'à 16 caractères.
   - Sélectionnez [SUPPRIMER TOUT] et appuyez sur la touche <ENTER> pour effacer tout le texte saisi. En appuyant sur le bouton <DEFAULT> de la télécommande, vous pouvez effacer le caractère sélectionné par le curseur dans la zone de saisie.

4) **Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour sélectionner [Oui].**

5) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**

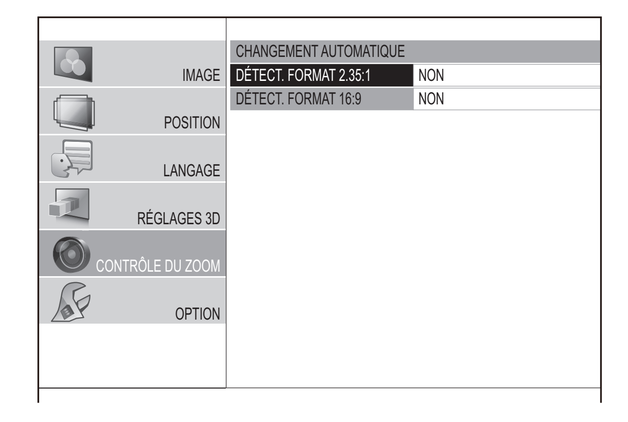
Remarque

- Appuyez sur la touche <ENTER> sans saisir de texte pour conserver le nom par défaut ([MÉMOIRE 1 OPTIQUE] - [MÉMOIRE 6 OPTIQUE]).

[FORMAT AUTOMATIQUE]

Cette fonction identifie automatiquement le signal large*1 ou 16:9/4:3 et rappelle automatiquement les réglages de mémoire optique définis pour chaque taille d'écran.

*1 : Les signaux larges sont des signaux de rapport d'aspect 2,35:1, 2,40:1, 2,50:1, 2,55:1.



1) **Appuyez sur les touches ▲▼ et sélectionnez l'option d'identification automatique.**

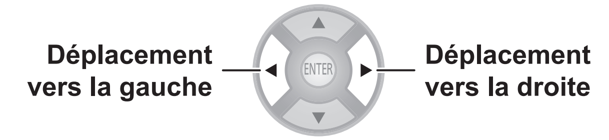
2) **Appuyez sur les touches ◄ ► pour sélectionner la mémoire requis pour identification automatique.**
   - Le réglage [MÉMOIRE OPTIQUE] sélectionné pour [DÉTECT. FORMAT 2,35:1] est chargé après une durée déterminée, lorsque le signal d'entrée bascule de 16:9/4:3 à 2,35:1.
   - Le réglage [MÉMOIRE OPTIQUE] sélectionné pour [DÉTECT. FORMAT 16:9] est chargé après une durée déterminée, lorsque le signal d'entrée bascule de 2,35:1 à 16:9/4:3.
   - Si [NON] est sélectionné, la détection automatique n'a pas lieu.
   - Cette fonction n'est pas disponible lorsque l'option [ZOOM] ou [ADAPTATION V.] est sélectionnée dans le menu [ASPECT].

Remarque

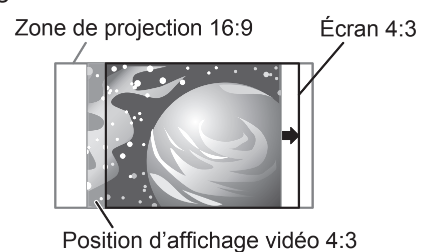
- Si la mémoire optique n'est pas inscrite à l'aide de [SAUVEGARDE MÉM. OPT.], vous ne pouvez pas sélectionner [FORMAT AUTOMATIQUE].
- Lors de l'affichage du menu ou de la mire de test, l'identification automatique ne sera pas effectuée.
- Les images ne sont identifiées correctement lorsqu'elles contiennent du bruit ou lorsque l'appareil externe génère du bruit. Selon la vidéo, les images peuvent ne pas être identifiées correctement.
- La taille des images peut ne pas être identifiée correctement si le niveau du signal d'entrée provenant de l'appareil externe n'est pas réglé dans la plage de valeurs suggérée. Dans ce cas, réglez le niveau du signal d'entrée à l'aide du menu [MONITEUR DE PROFIL].(➡ page 41)
- Si la position de l'écran n'est pas adéquate, la taille des images peut ne pas être ajustée correctement. Dans ce cas, réglez la position de l'écran dans le menu [POSITION]. (➡ page 60)
- Pendant l'affichage d'images 3D, vous ne pouvez pas utiliser [FORMAT AUTOMATIQUE].

[POSITION HORIZONTALE]

Vous pouvez déplacer horizontalement la zone de l'image, en alignant par exemple le bord droit ou gauche de l'image sur le bord de l'écran.

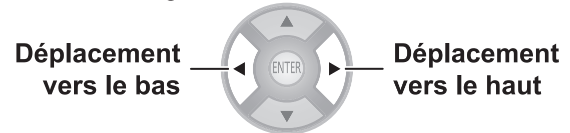


Par exemple, lors de la projection d'une zone de projection 16:9 surbalayée au format d'aspect 4:3 sur un écran d'aspect 4:3, vous pouvez régler le décalage horizontal entre la position de l'écran et la position de l'affichage vidéo.

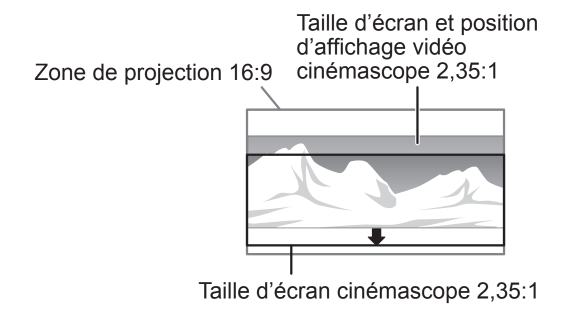


[POSITION VERTICALE]

Vous pouvez déplacer verticalement la zone de l'image, en alignant par exemple le bord supérieur ou inférieur de l'image sur le bord de l'écran.

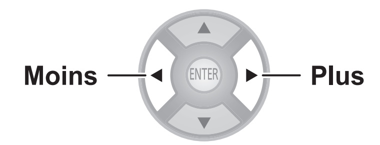


Par exemple, lors de la projection d'une zone de projection 16:9 surbalayée au format cinémascope 2,35:1 sur un écran cinémascope 2,35:1, vous pouvez régler le décalage vertical entre la position de l'écran et la position de l'affichage vidéo.



[ZONE MASQUÉE GAUCHE]

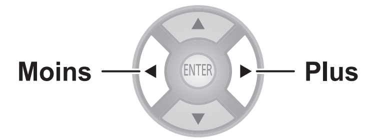
Vous pouvez placer une zone vierge (masquée) sur le bord gauche de l'écran.



- Plage de réglage : 0 à 70

[ZONE MASQUÉE DROITE]

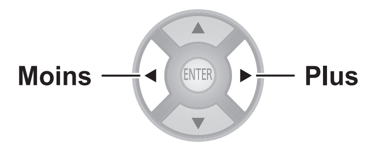
Vous pouvez placer une zone vierge (masquée) sur le bord droit de l'écran.



- Plage de réglage : 0 à 70

[ZONE MASQUÉE HAUTE]

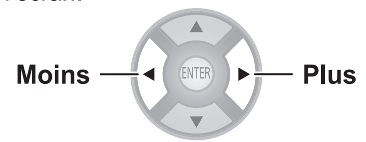
Vous pouvez placer une zone vierge (masquée) sur le bord supérieur de l'écran.



- Plage de réglage : 0 à 70

[ZONE MASQUÉE BASSE]

Vous pouvez placer une zone vierge (masquée) sur le bord inférieur de l'écran.



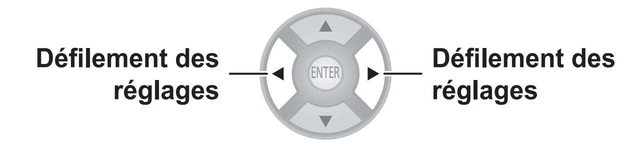
- Plage de réglage : 0 à 70

Remarque

- Si le réglage est sur [0], aucune fonction de masquage ne sera valide.
- La fonction [ZONE MASQUÉE] ne sera pas valide si les réglages [GEST. COULEUR] ou [AJUSTEMENT COMPARATIF] sont ajustés, si [MIRE DE TEST] ou [MONITEUR DE PROFIL] est affiché, ou si aucun signal n'est détecté.
- Pendant l'affichage d'images 3D, vous ne pouvez pas utiliser [ZONE MASQUÉE GAUCHE], [ZONE MASQUÉE DROITE], [ZONE MASQUÉE HAUTE], [ZONE MASQUÉE BASSE].

[MESSAGE DE TRAITEMENT]

Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer le message d'exécution lors du changement des paramètres de lentilles.



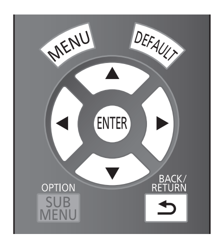
[OUI]	Afficher le message d'exécution
[NON]	Masquer le message d'exécution

Menu [OPTION]

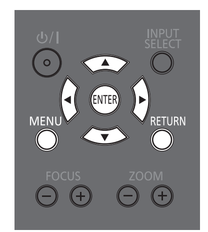
Sélectionnez [OPTION] dans le menu principal, puis choisissez un élément dans le sous-menu. Voir « Navigation dans le MENU » (➡ page 37), puis choisissez un élément dans le sous-menu.

- Sélectionnez un élément et utilisez les touches ◀ ▶ pour faire défiler les réglages.

TÉLÉCOMMANDE



CONTRÔLES DU PROJECTEUR

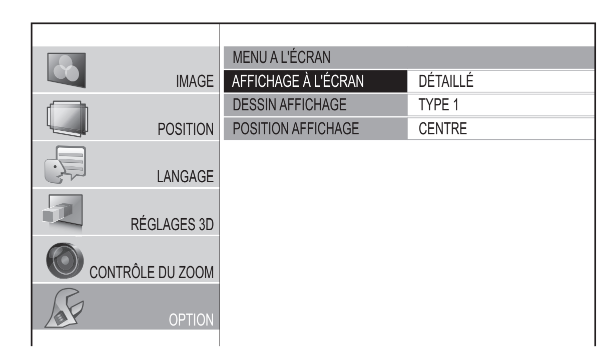


[MENU À L'ÉCRAN]

Permet de configurer l'affichage à l'écran (OSD).

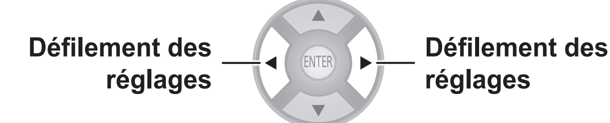
Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [MENU A L'ÉCRAN] de menu s'affiche.



[AFFICHAGE À L'ÉCRAN]

Définissez la méthode d'affichage pour le nom du port d'entrée sélectionné actuellement. Celui-ci s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque vous appuyez sur la touche <INPUT SELECT>. (➡ page 34)



[DÉTAILLÉ]	Afficher la borne d'entrée sous forme de graphique
[NON]	Désactiver le guide
[SIMPLIFIÉ]	Afficher le nom de la borne d'entrée uniquement

[DESSIN AFFICHAGE]

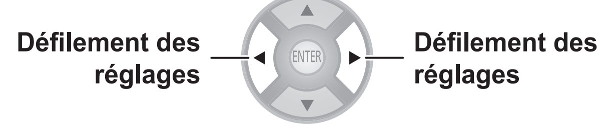
Définir la couleur du menu à l'écran.

Défilement des réglages — ENTER — **Défilement des réglages**

[TYPE 1]	Affichage normal
[TYPE 2]	Affichage en noir et blanc

[POSITION AFFICHAGE]

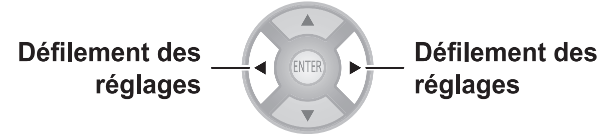
Vous pouvez modifier la position d'affichage du menu à l'écran.



[CENTRE]	Affichage au centre de l'écran de projection
[BAS GAUCHE]	Affichage dans le coin inférieur gauche de l'écran de projection
[BAS CENTRE]	Affichage centré en bas de l'écran de projection
[BAS DROITE]	Affichage dans le coin inférieur droit de l'écran de projection
[HAUT GAUCHE]	Affichage dans le coin supérieur gauche de l'écran de projection
[HAUT CENTRE]	Affichage au centre supérieur de l'écran de projection
[HAUT DROITE]	Affichage dans le coin supérieur droit de l'écran de projection

[COULEUR FOND]

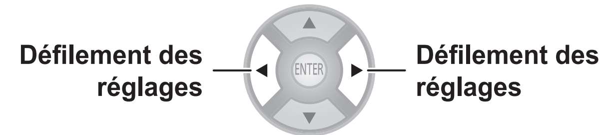
Définissez la couleur de l'écran de projection lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté.



[BLEU]	Affichage en bleu de la totalité de l'écran de projection
[NOIR]	Affichage en noir de la totalité de l'écran de projection

[DÉMARRAGE LOGO]

Vous pouvez activer/désactiver le logo Panasonic affiché lors de la mise en marche du projecteur.



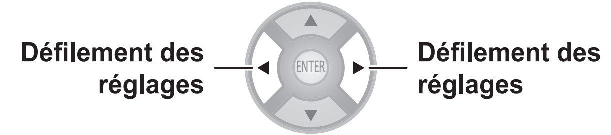
[OUI]	Activer
[NON]	Inactif

Remarque

- Le logo Panasonic s'affiche pendant 15 secondes.

[RECH. ENTRÉE]

Détermine si la recherche des bornes ayant un signal d'entrée s'effectue automatiquement ou non lorsque le projecteur est allumé.



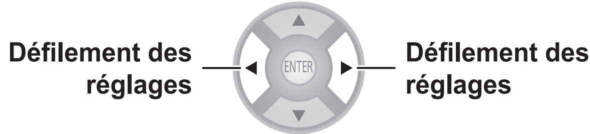
[OUI]	Activer
[NON]	Inactif

Attention

- Dans des conditions normales d'utilisation, choisissez [OUI].
- Lorsqu'aucun signal n'est détecté, la dernière entrée utilisée est sélectionnée.

[NIVEAU SIGNAL HDMI]

Si une vidéo ne s'affiche pas correctement lorsque ce projecteur est branché à un périphérique externe via une connexion HDMI, changez les réglages.



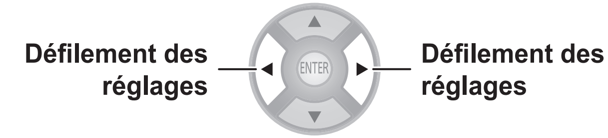
[NORMAL]	Niveau de signal utilisé par les appareils externes
[ÉTENDU]	Niveau de signal étendu utilisé par certains appareils

Remarque

- Cette fonctionnalité peut être incompatible avec certains appareils externes et générer des incidents, tels que l'absence d'affichage vidéo.

[RÉGLAGE RETARD]

Activez ce réglage lorsqu'un signal progressif est reçu et que vous souhaitez réduire la durée entre la réception du signal et l'affichage de la vidéo à l'écran.



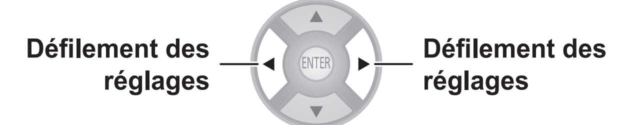
[NORMAL]	Donne la priorité à la qualité de l'image
[RAPIDE]	Donne la priorité à la réponse de trame

Remarque

- [NORMAL] permet un affichage de meilleure qualité.

[MÉTHODE DE PROJECTION]

Définissez la méthode de projection selon l'état d'installation du projecteur. Modifier la méthode de projection si l'écran s'affiche tête en bas ou que l'affichage est inversé. (➡ page 21)



[FAÇADE/SOL]	Configuration sur un bureau/au sol et projection avant
[FAÇADE/ PLAFOND]	Fixation à l'aide du support de montage au plafond (en option) et projection avant
[ARRIÈRE/SOL]	Configuration sur un bureau/au sol et projection arrière (avec un écran translucide)
[ARR. / PLAFOND]	Fixation à l'aide du support de montage au plafond (en option) et projection arrière (à l'aide d'un écran translucide)

[RÉGLAGE TRIGGER 1/2]

Vous pouvez régler la fonction pour chaque borne TRIGGER.
Les bornes TRIGGER de ce projecteur sont utilisées comme bornes d'entrée/sortie pour la fonction TRIGGER et comme borne de sortie pour l'émetteur infrarouge 3D externe (en option). Ce réglage s'effectue dans un menu.

Attention

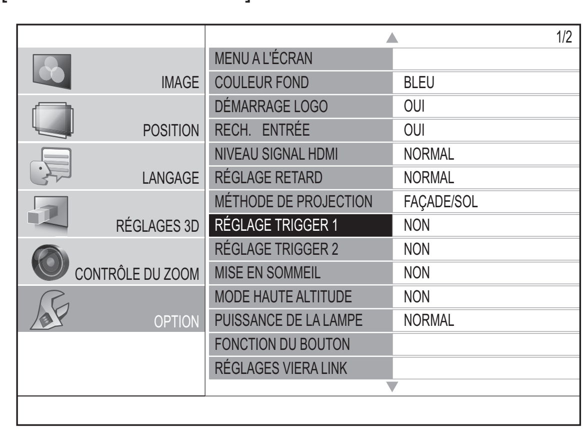
- Vous pouvez connecter deux émetteurs infrarouge 3D externes au maximum (en option).
- Avant de brancher ou de débrancher un câble sur une borne TRIGGER, assurez-vous que le bouton <MAIN POWER> du projecteur est sur <OFF> (hors tension).

[SORTIE]

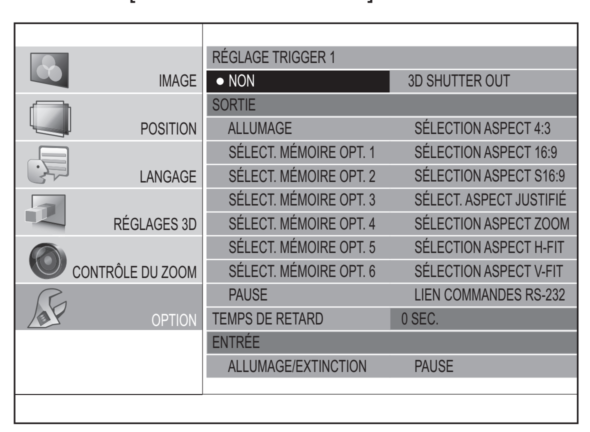
Associé à l'utilisation du projecteur définie dans le menu [RÉGLAGE TRIGGER 1]/[RÉGLAGE TRIGGER 2], un signal de sortie TRIGGER est envoyé à un périphérique externe doté d'une borne TRIGGER pour permettre le contrôle.

[ENTRÉE]

La réception d'un signal d'entrée TRIGGER provenant d'un périphérique externe permet de configurer l'utilisation du projecteur dans le menu [RÉGLAGE TRIGGER 1]/[RÉGLAGE TRIGGER 2].



1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [RÉGLAGE TRIGGER 1] ou [RÉGLAGE TRIGGER 2] et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - Le menu [RÉGLAGE TRIGGER] s'affiche.



2) **Appuyer sur les touches ▲▼◄ ► pour sélectionner la fonction d'entrée/de sortie et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - **Réglages des fonctions**

[NON]	Impossible de transmettre le signal de sortie TRIGGER. Cela ne fonctionne pas même si le signal d'entrée TRIGGER est reçu. (Le signal d'entrée TRIGGER peut être reçu.) Un émetteur infrarouge 3D externe (en option) ne fonctionnera pas, même s'il est connecté.
[3D SHUTTER OUT]	Sélectionnez cette fonction pour connecter et utiliser un émetteur infrarouge 3D externe (en option).

Remarque

- Lisez le mode d'emploi de l'émetteur infrarouge 3D externe (en option) si vous en utilisez un émetteur infrarouge 3D.

   - **Sortie**

[ALLUMAGE]	**[SÉLECTION ASPECT 4:3]**
[SÉLECT. MÉMOIRE OPT. 1]	**[SÉLECTION ASPECT 16:9]**
[SÉLEC. MÉMOIRE OPT. 2]	**[SÉLECTION ASPECT S16:9]**
[SÉLECT. MÉMOIRE OPT. 3]	**[SÉLECT. ASPECT JUSTIFIÉ]**
[SÉLECT. MÉMOIRE OPT. 4]	**[SÉLECTION ASPECT ZOOM]**
[SÉLECT. MÉMOIRE OPT. 5]	**[SÉLECTION ASPECT H-FIT]**
[SÉLECT. MÉMOIRE OPT. 6]	**[SÉLECTION ASPECT V-FIT]**
[PAUSE]	**[LIEN COMMANDES RS-232]**

Lorsque l'élément défini dans le menu [RÉGLAGE TRIGGER 1]/[RÉGLAGE TRIGGER 2] est sélectionné ou exécuté dans le projecteur, 12 V sont émis à partir d'une borne TRIGGER.

Remarque

- Lorsque [AUTO] est sélectionné dans [POSITION] du menu [ASPECT] , la vidéo s'affiche automatiquement avec un rapport d'aspect de 4:3 ou 16:9 selon le signal d'entrée ; par conséquent, si ce rapport d'aspect est identique aux réglages [RÉGLAGE TRIGGER 1] ou [RÉGLAGE TRIGGER 2] (ou aspect), une tension de 12 V est produite.

- **[PAUSE]**
  Lorsque [PAUSE] est activé, la sortie est de 12 V. Si le réglage est désactivé, la tension de sortie est de 0 V.
- **[LIEN COMMANDES RS-232]**
  Reçoit les commandes d'un appareil externe et fournit une tension de sortie de 12 V (➡ page 103).

● **Entrée**

[ALLUMAGE/ EXTINCTION]	[PAUSE]

- **[ALLUMAGE/EXTINCTION]**
  Si le signal d'entrée TRIGGER de l'appareil externe passe de 0 V à 12 V, l'alimentation du projecteur est activée. S'il passe de 12 V à 0 V, l'alimentation est désactivée.
- **[PAUSE]**
  Si le signal d'entrée TRIGGER de l'appareil externe passe de 0 V à 12 V, l'écran devient vide. S'il est changé de 12 V en 0 V, le réglage [PAUSE] est désactivé.

3) Appuyez sur les touches ▲▼◄► pour déplacer le curseur sur [TEMPS DE RETARD]

4) Appuyez sur les touches ◄► pour régler le temps de retard du signal de sortie TRIGGER

- Ce temps de retard peut être défini sur 2, 4, 6, 8, 10, 20 et 30 secondes.
- Il est possible de retarder le signal de sortie TRIGGER (12 V) en indiquant une durée. (Accessible uniquement si l'élément SORTIE TRIGGER est sélectionné.)

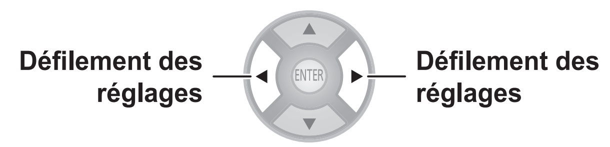
Par ex.,sélectionnez [SÉLECTION ASPECT 4:3] de la fonction de sortie TRIGGER et réglez le temps de retard sur 10 secondes.
➡ Réglez l'option [ASPECT] dans le menu [POSITION] sur [4:3], une tension de 12 V est produite par le port déclencheur au bout de 10 secondes.

Remarque

- La sortie de borne TRIGGER ne doit pas être utilisée comme source électrique pour d'autres appareils.
- Le projecteur n'accepte pas de signaux d'entrée TRIGGER durant la préparation de la projection après la mise sous tension et durant la préparation à la mise hors tension après une projection. Les signaux d'entrée TRIGGER sont acceptés après le début de la projection ou après la mise en veille du projecteur.
- Une tension de 12 V ne peut pas être produite à partir de la borne TRIGGER lorsque le projecteur est en mode veille.

[MISE EN SOMMEIL]

Réglez le temps d'attente avant l'extinction automatique de l'appareil.



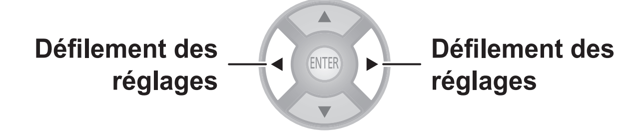
[NON]	Inactif
[60 MIN]	Mise hors tension après 60 minutes
[90 MIN]	Mise hors tension après 90 minutes
[120 MIN]	Mise hors tension après 120 minutes
[150 MIN]	Mise hors tension après 150 minutes
[180 MIN]	Mise hors tension après 180 minutes
[210 MIN]	Mise hors tension après 210 minutes
[240 MIN]	Mise hors tension après 240 minutes

Remarque

- Le projecteur entre automatiquement en mode de préparation à la mise hors tension (le témoin d'alimentation s'allume en orange), puis passe en mode veille (témoin d'alimentation s'allume ou clignote en rouge). (➡ page 28)
- 3 minutes avant l'arrêt, le nombre de minutes restantes s'affiche dans le coin inférieur droit.
- Si le mode [MISE EN SOMMEIL] est réglé sur [NON] avant que la durée indiquée soit écoulée, les réglages sont effacés.

[MODE HAUTE ALTITUDE]

Pour une utilisation dans des lieux situés entre 1 400 m (4 593 ft) et 2 700 m (8 858 ft) au-dessus du niveau de la mer, réglez cette option sur [OUI].



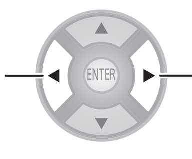
[NON]	Pour une utilisation à une altitude inférieure à 1 400 m (4 593 ft) au-dessus du niveau de la mer
[OUI]	Pour une utilisation en haute altitude (entre 1 400 m (4 593 ft) et 2 700 m (8 858 ft) au-dessus du niveau de la mer)

Remarque

- Si le réglage est placé sur [OUI], le bruit du ventilateur augmente.

[PUISSANCE DE LA LAMPE]

Réglez l'intensité de la lampe en fonction de l'environnement et de l'utilisation du projecteur.



[NORMAL]	Lorsqu'une luminance plus forte est souhaitée
[ECO]	Lorsqu'une luminance plus faible est suffisante

Remarque

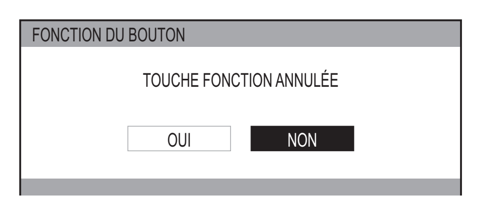
- Le réglage [ECO] permet de diminuer la luminosité : le projecteur consomme alors moins d'énergie et il est plus silencieux. Il est recommandé d'utiliser le réglage [ECO] lors d'une projection dans une pièce éclairée de façon homogène par la lumière du jour.
- Lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté, la fonction est désactivée.

[FONCTION DU BOUTON]

Affichez la fonction actuellement attribuée à la touche <FONCTION> de la télécommande. Annulez également la fonction attribuée.

Comment annuler une attribution de fonction

1) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le message de confirmation de la <TOUCHE FONCTION> s'affiche.



2) Sélectionnez [OUI] avec les touches ◄ ►.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

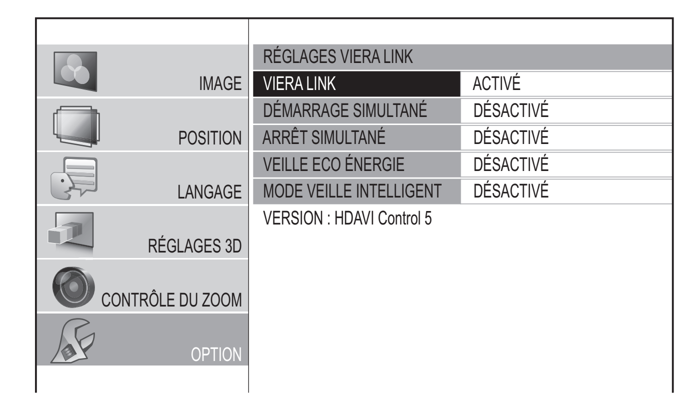
Remarque

- Consultez [FONCTION DU BOUTON] dans « Menu [OPTION] » pour en savoir plus sur l'affectation d'opérations à la touche <FUNCTION>. (➡ page 34)

[RÉGLAGES VIERA LINK]

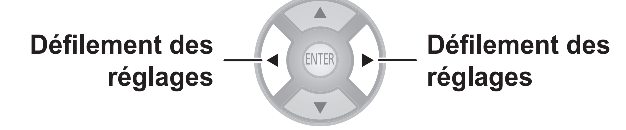
Configurez VIERA Link.

Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le message de confirmation [RÉGLAGES VIERA LINK] s'affiche.



[VIERA LINK]

Définissez si la commande VIERA Link est active.



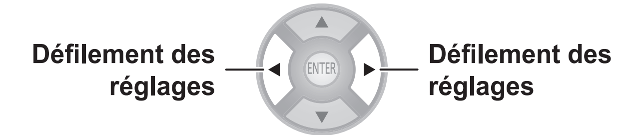
[ACTIVÉ]	Activer
[DÉSACTIVÉ]	Inactif

Lorsque que [VIERA LINK] est réglé sur [ACTIVÉ], les réglages suivants peuvent être effectués.

[DÉMARRAGE SIMULTANÉ]
[ARRÊT SIMULTANÉ]
[VEILLE ECO ÉNERGIE]
[MODE VEILLE INTELLIGENT]

[DÉMARRAGE SIMULTANÉ]

Indiquer s'il faut ou non allumer le projecteur lorsqu'il est en mode veille et que des appareils externes sont en cours de fonctionnement.



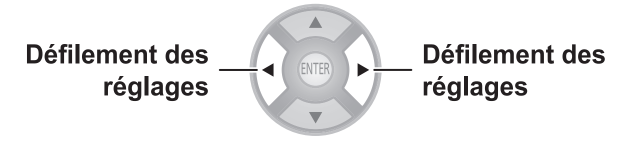
[DÉSACTIVÉ]	Inactif
[ACTIVÉ]	Allumer le projecteur en même temps que les appareils externes

Remarque

- Avec certains appareils externes, le projecteur peut automatiquement être activé lorsque certaines fonctions de l'appareil connecté sont utilisées. (en mode veille uniquement).
- En raison des caractéristiques du projecteur, il s'écoule un certain temps avant le début de la projection. Vous devez donc savoir que le film aura peut-être déjà commencé lorsque le projecteur sera complètement allumé.

[ARRÊT SIMULTANÉ]

Indiquer s'il faut éteindre les appareils externes lorsque ce projecteur est mis en veille.



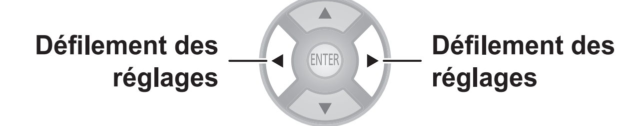
[ACTIVÉ]	Éteindre les appareils externes en même temps que ce projecteur
[DÉSACTIVÉ]	Ne mettez pas hors tension les appareils externes en même temps que ce projecteur

Remarque

- Cette fonction est activée même si le projecteur est automatiquement mis en veille avec la fonction [MISE EN SOMMEIL].
- Dans certains cas, il arrive que des appareils externes ne s'éteignent pas en raison de leur état (en cours d'enregistrement, etc.).

[VEILLE ECO ÉNERGIE]

Indiquer s'il faut ou non faire basculer les appareils externes en mode d'économie d'énergie lorsque le projecteur est mis en veille.



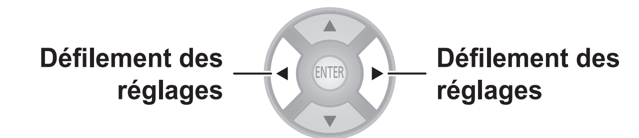
[DÉSACTIVÉ]	Ne pas commuter
[ACTIVÉ]	Mettez les appareils externes en mode d'économie d'énergie

Remarque

- Cette fonction est effective lorsque [ARRÊT SIMULTANÉ] est réglé sur [ACTIVÉ].
- Avec certains appareils externes, même si le réglage de consommation électrique du projecteur est défini sur le mode [VEILLE ECO ÉNERGIE] alors que le projecteur est allumé, sa consommation d'énergie peut augmenter pour un démarrage plus rapide.

[MODE VEILLE INTELLIGENT]

Indiquer s'il faut ou non laisser allumés les appareils externes sélectionnés pour l'entrée et éteindre ceux qui ne sont pas sélectionnés.
Si vous sélectionnez [ACTIVÉ (AVEC RAPPEL)], un message s'affiche pour vous avertir avant l'activation de la fonction.



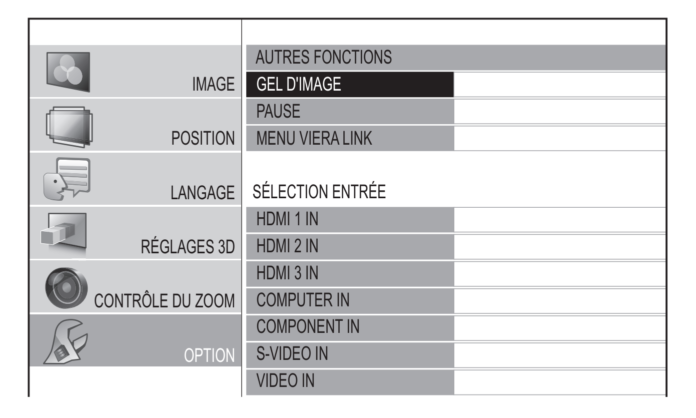
[DÉSACTIVÉ]	Le mode activé est conservé pour l'alimentation des appareils dont aucun signal d'entrée n'est sélectionné.
[ACTIVÉ (AVEC RAPPEL)]	Une fois l'écran de confirmation affiché, les appareils pour lesquels le signal n'est pas sélectionné sont placés en veille.
[ACTIVÉ (SANS RAPPEL)]	Le mode activé est conservé pour l'alimentation des appareils dont aucun signal d'entrée n'est sélectionné.

Remarque

- Cette fonction risque de ne pas fonctionner correctement, tout dépend de l'appareil externe.

[AUTRES FONCTIONS]

Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [AUTRES FONCTIONS] s'affiche.



[GEL D'IMAGE]

Vous pouvez geler temporairement la vidéo projetée indépendamment de la lecture de l'appareil externe.

Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Appuyez sur la touche <RETURN> si vous souhaitez annuler la fonction.

Remarque
- Pendant l'affichage de l'image fixe, vous pouvez entrer en mode [SÉLECTION ZONE] dans le menu [AJUSTEMENT COMPARATIF] en appuyant sur la touche <ENTER>. Lorsqu'un signal 3D est reçu (y compris la conversion 2D en 3D), la transition vers [AJUSTEMENT COMPARATIF] n'est pas possible.
 Pour plus de détails, voir [AJUSTEMENT COMPARATIF] dans le « menu [IMAGE] ». (➡ page 44)

[PAUSE]

Lorsque le projecteur n'est pas utilisé pendant quelques instants, lors d'une pause au cours d'une réunion ou pour la préparation d'une tâche (par exemple), la vidéo peut être momentanément arrêtée.

Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Appuyez sur un bouton quelconque pour sortir de ce mode.

[MENU VIERA LINK]

Vous pouvez utiliser un appareil avec une entrée HDMI.

Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le menu [MENU VIERA LINK] s'affiche.

[CONTRÔLE VIERA LINK]	Sélectionne l'appareil à utiliser et change l'entrée
[VOLUME HOME CINÉMA]	Permet de régler le volume home cinéma
[MUTE HOME CINÉMA]	Permet de désactiver le son home cinéma
[RÉGL. AUTRE MATÉRIEL]	Permet d'utiliser un appareil d'une autre marque

- Pour plus de détails, voir « Contrôle HDAVI de VIERA Link ». (➡ page 96)

SÉLECTION ENTRÉE

L'entrée peut être changée directement.

[HDMI 1/2/3 IN]	Signal HDMI en provenance de l'appareil connecté à HDMI IN 1/ HDMI IN 2/HDMI IN 3.
[COMPUTER IN]	Signal RGB et signaux COMPONENT (YC_BC_R/YP_BP_R) en provenance de l'appareil connecté à COMPUTER IN.
[COMPONENT IN]	Signaux COMPONENT (YC_BC_R/ YP_BP_R) provenant de l'appareil connecté à COMPONENT IN.
[S-VIDEO IN]	Signal S-VIDEO en provenance de l'appareil connecté à S-VIDEO IN.
[VIDEO IN]	Signal VIDEO en provenance de l'appareil connecté à VIDEO IN.

1) Utilisez les touches ▲▼ pour placer le curseur sur l'entrée à changer.

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Changez vers l'entrée sélectionnée.

[MIRE DE TEST]

Vous pouvez afficher les 5 différentes mires d'image pour confirmation.
Appuyez sur la touche <ENTER> pour passer aux autres mires.Appuyez sur la touche <RETURN> si vous souhaitez annuler la fonction.

Remarque
- Lorsqu'un signal 3D est affiché (y compris la conversion 2D en 3D), [MIRE DE TEST] ne peut pas être exécuté. Effectuez l'opération après avoir basculé vers 2D.

[DURÉE DE LA LAMPE]

Vous pouvez vérifier la durée d'utilisation de la lampe.

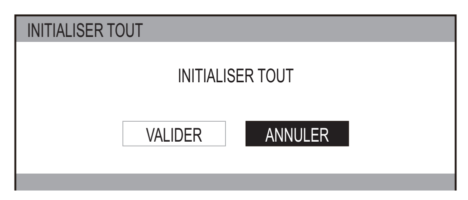
Attention
- Lors du remplacement de la lampe, suivez la procédure « Procédure de remplacement du bloc-lampe » (➡ page 91) et réglez la durée sur [0].

Remarque
- Si le bloc-lampe a atteint sa fin de vie, le menu [DURÉE DE LA LAMPE] indique qu'il est temps d'effectuer le remplacement en faisant clignoter les couleurs rouge et gris. Voir « Quand remplacer le bloc-lampe » (➡ page 90) pour en savoir plus sur la durée de vie du bloc-lampe.

[INITIALISER TOUT]

Revenir à tous les paramètres par défaut.
Lorsque vous effectuez cette opération, le projecteur est réglé en mode veille pour l’initialisation.

1) **Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner [INITIALISER TOUT], puis appuyez et maintenez la touche <ENTER> pendant trois secondes ou plus.**
   - Le message de confirmation [INITIALISER TOUT] apparaît.



2) **Appuyez sur les touches ◄► pour sélectionner [VALIDER], et appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran « Initialisation ... » s'affiche suivi par l'écran de confirmation « Arrêter l'ordinateur ».
3) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - À ce stade, toutes les touches de fonctions autres que la touche <ENTER> et la touche d'alimentation < ⏻ / | > sont désactivées.
4) **Attendre que le témoin d'alimentation du projecteur <ON (G) / STANDBY (R)> s'allume en rouge ou clignote (le ventilateur s'arrête).**
5) **Éteigniez l'alimentation en appuyant sur <OFF> sur le côté de l'interrupteur <MAIN POWER>**

Indicateurs TEMP et LAMP

Résoudre les problèmes indiqués

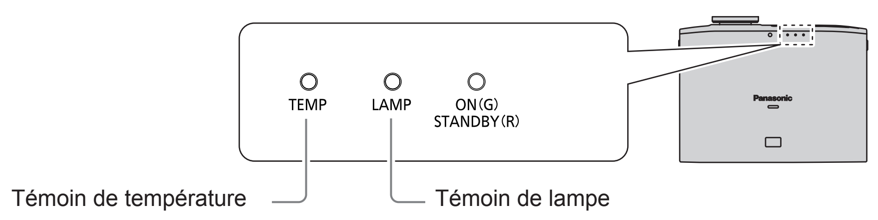
En cas de problème avec le projecteur, le voyant de lampe <LAMP> et/ou le voyant de température <TEMP> s'allume(nt) ou clignote(nt). Vérifiez l'état du voyant et traitez les problèmes indiqués comme suit.

Attention

- Pour couper l'alimentation en vue de traiter des problèmes, veillez à suivre la procédure « Arrêt du projecteur ». (➡ page 30)

Remarque

- Vérifiez attentivement le statut du témoin d'alimentation <ON (G)/STANDBY (R)>. (➡ page 28)



■ Témoin de température <TEMP>

Statut du voyant	● S'allume en rouge au cours de la projection. (Une alerte indiquant [VOIR « INDICATEUR TEMP » DANS LE MODE D'EMPLOI.] s'affiche.) ● Clignote en rouge lorsque l'alimentation est coupée (la projection s'arrête automatiquement).			
Problème	La température ambiante et/ou la température à l'intérieur de l'appareil est anormalement élevée.			
Cause	Il se peut que l'entrée et la sortie d'air soient obstruées.	La température de la pièce est sans doute trop élevée.	Le filtre à air est probablement très sale et la ventilation médiocre.	Le projecteur est peut-être utilisé à une altitude élevée (à partir de 1 400 m (4 593 ft)).
Solution	Retirez les objets qui obstruent les ouvertures d'aération ou dégagez l'espace autour du projecteur.	Placez le projecteur dans un environnement dont la température et l'humidité sont conformes aux spécifications. (➡ page 106)	Nettoyez ou remplacez le filtre à air. (➡ page 87)	Le projecteur n'est utilisable qu'au bout de deux minutes après la mise sous tension. Activez ([OUI]) le [MODE HAUTE ALTITUDE] lorsque le projecteur est sous tension depuis deux minutes. (➡ page 80)

Remarque

- Si le témoin <TEMP> est allumé ou clignote malgré les actions ci-dessus, prenez contact avec votre distributeur pour réparation du projecteur.

Témoin de lampe <LAMP>

Statut du voyant	Allumé en rouge	Clignote en rouge	
Problème	Quand remplacer le bloc-lampe. S’allume lorsque le bloc-lampe a atteint la période maximale d’utilisation égale à 3 800 heures (lorsque [PUISSANCE DE LA LAMPE] est réglé sur [NORMAL]).	Panne du circuit électrique de la lampe, fonctionnement anormal ou endommagement du bloc-lampe.	
Cause	Un message suggère le remplacement de la lampe à la mise sous tension du projecteur.	L’alimentation a peut-être été actionnée immédiatement après avoir été coupée.	Panne du circuit électrique de la lampe, fonctionnement anormal ou endommagement du bloc-lampe.
Solution	Remplacez le bloc-lampe.(➡ page 91)	Laissez le bloc-lampe refroidir et activez l’alimentation.	Basculez le bouton <MAIN POWER> sur <OFF> pour éteindre le projecteur tel que décrit dans la procédure « Arrêt du projecteur »(➡ page 30) et contactez votre distributeur.

Remarque

- Si le témoin <LAMP> est allumé ou clignote malgré les actions ci-dessus, prenez contact avec le centre de service après-vente agréé pour réparation du projecteur.

Entretien et remplacement des pièces

Avant de nettoyer le projecteur / remplacer des composants

Attention

- Désactivez le commutateur <MAIN POWER> et débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant avant de nettoyer le projecteur/de remplacer des composants.
- Suivez la procédure de mise hors tension lorsque vous éteignez le projecteur. (➡ page 30)

Nettoyage du projecteur

Nettoyage de la surface extérieure du projecteur

Essuyez la saleté et la poussière avec un chiffon sec et doux.

- Si la saleté part difficilement, trempez un chiffon dans l'eau, essorez-le bien et essuyez le projecteur. Séchez le projecteur avec un chiffon sec.
- N'utilisez pas de benzène, de diluant, de solvant à base d'alcool ou de détergents ménagers. Vous risqueriez d'endommager ou d'altérer la surface du projecteur.
- Lors de l'utilisation d'un chiffon traité avec des produits chimiques, suivez les consignes jointes.

Nettoyage de la surface de l'objectif

Si de la saleté ou de la poussière s'accumule sur l'objectif, celle-ci sera agrandie et projetée sur l'écran.
Essuyez délicatement la saleté et la poussière de la face avant de l'objectif avec un chiffon propre et doux.

- N'utilisez pas de chiffon pelucheux ou de linge sale ou gras.
- Évitez de gratter la surface de l'objectif car elle est fragile.

Attention

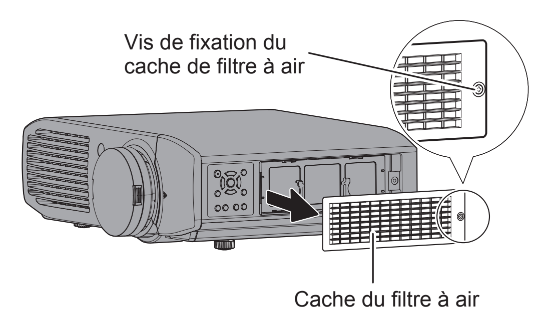
- L'objectif est constitué de verre optique. Il peut se casser ou se fissurer s'il entre en contact avec un objet dur ou s'il est frotté énergiquement. Manipulez la lampe avec soin.

Bloc filtre à air

La présence d'un volume excessif de poussière dans le filtre à air fait monter anormalement la température du projecteur. Dans ce cas, un message de confirmation s'affiche et le voyant <TEMP> s'allume en rouge. L'alimentation est coupée automatiquement au bout de quelques instants. Nettoyez le filtre toutes les 100 heures d'utilisation.

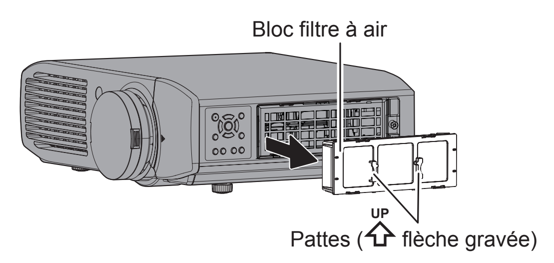
1) Retirez le filtre à air.

- À l'aide d'un tournevis cruciforme, dévissez les vis de fixation du cache du filtre à air et enlevez-le.



2) Retirez le filtre à air.

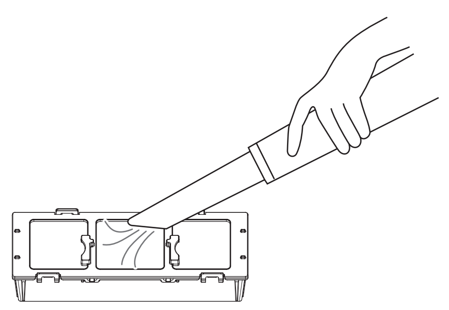
- Tenez les poignées du filtre à air et extrayez-le du projecteur.



* Après avoir retiré le filtre à air, nettoyez soigneusement son support et l'entrée d'air du projecteur.

3) Aspirer la saleté et la poussière du bloc de filtre à air.

- Évitez de nettoyer le filtre à air avec de l'eau.



4) Fixez le filtre à air au projecteur.

- Fixez le filtre à air au projecteur en suivant la procédure inverse du point 2).

* Insérez le filtre à air à fond dans le projecteur, dans la direction de la flèche sur le cadre du filtre à air (UP ⇧) jusqu’à ce que vous entendiez un clic.

5) Montez le capot du filtre à air, puis fixez-le fermement en serrant la vis avec un tournevis cruciforme.

Attention

- Le filtre à air doit toujours être monté dans le projecteur. Si vous ne respectez pas cette consigne, le projecteur n’est plus étanche et peut s’encrasser avec des éléments extérieurs, tels que de la poussière.
- Évitez de nettoyer le filtre à air avec de l’eau car cela réduit sa capacité d’absorption de la poussière.

Remplacement des composants

Filtre à air et filtre électrostatique

Le filtre à air doit être remplacé lorsque le nettoyage est inefficace.
Un filtre à air / électrostatique de rechange est disponible séparément (composant de service).
Contactez votre distributeur pour acquérir le filtre à air et le filtre électrostatique en option.
Remplacez également le filtre à air et le filtre électrostatique lors du remplacement du bloc-lampe.
(Un filtre à air et un filtre électrostatique sont fournis avec le bloc-lampe de remplacement [ET-LAA410].)

Bloc-lampe

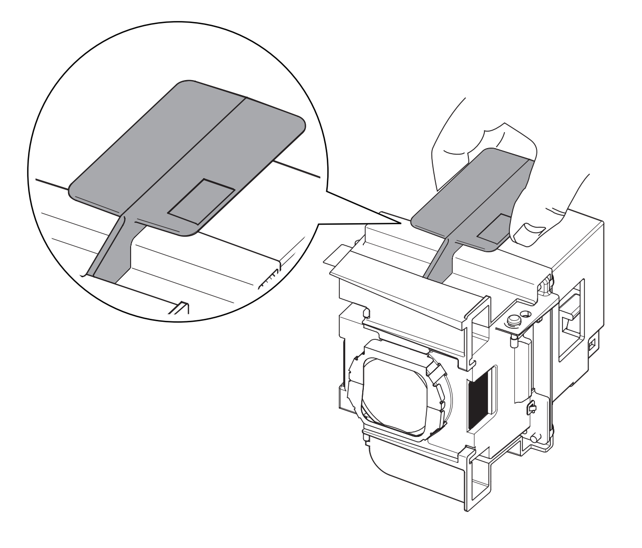
Le bloc-lampe est un produit consommable. Voir « Quand remplacer le bloc-lampe » (➡ page 90) pour en savoir plus sur la durée de vie du bloc-lampe.
Contactez votre distributeur pour acheter un bloc-lampe de rechange (ET-LAA410: composant de service).
Le remplacement du bloc-lampe doit être réalisé de préférence par un technicien. Contactez votre revendeur.

Attention

- Attendez que le bloc-lampe ait suffisamment refroidi (au moins une heure) avant de le remplacer.
  Le capuchon de la lampe est très chaud et peut occasionner des brûlures.

Avant de remplacer le bloc-lampe

- Un tournevis cruciforme est nécessaire pour le remplacement. Tenez fermement le tournevis.
- La lampe est un élément en verre. Si elle est cognée contre un objet dur ou qu'elle tombe, elle risque de se casser. Faites attention lorsque vous manipulez une lampe d'éclairage.
- Ne désassemblez pas et ne modifiez pas le bloc-lampe.
- Tenez la poignée lorsque vous démontez le bloc-lampe. Certaines pièces du bloc-lampe sont coupantes et peuvent provoquer des blessures.
- La lampe peut se casser. Veillez à ne pas briser davantage les morceaux de verre cassé lors du remplacement du bloc-lampe. Des morceaux de lampe cassée peuvent tomber du bloc-lampe lorsque le projecteur est monté au plafond. Ne vous tenez pas directement sous le bloc-lampe et ne placez pas votre visage à proximité lors du remplacement du bloc-lampe.
- La lampe contient du mercure. Contactez l'autorité locale ou le distributeur pour plus d'informations sur l'élimination du bloc-lampe usagé.



Remarque

- Veillez à utiliser le modèle de bloc-lampe indiqué.

Entretien et remplacement des pièces

Quand remplacer le bloc-lampe

Le bloc-lampe est un produit consommable. La luminosité diminue suivant la durée d’utilisation, ce qui oblige à remplacer le bloc-lampe périodiquement. La durée d’utilisation estimée est de 4 000 heures, mais elle est peut être inférieure selon les caractéristiques de la lampe, ses conditions d’utilisation, les périodes d’utilisation continue, l’environnement, etc. Il est recommandé d’avoir un bloc-lampe de rechange à disposition.

La lampe cesse automatiquement de fonctionner au bout de 4 000 heures pour éviter de griller.

	À l’écran REMPLACER LA LAMPE	Témoin de lampe LAMP
Plus de 3 800*1 heures	Le logo « Panasonic » s’affiche pendant 30 secondes. Si vous appuyez sur n’importe quelle touche au cours de ces 30 secondes, le message disparaît.	S’allume en rouge même en mode veille.
Plus de 4 000*1 heures	Le message s’affiche jusqu’à ce que vous appuyiez sur n’importe quelle touche.	

*1: Il s’agit de la valeur de durée d’utilisation de la lampe lorsque l’option [PUISSANCE DE LA LAMPE] dans le menu [OPTION] est réglée sur [NORMAL] (➡ page 81). Cette durée augmente fortement lorsque l’option [PUISSANCE DE LA LAMPE] est réglée sur [ECO].
Diffère de la durée d’utilisation indiquée dans [DURÉE DE LA LAMPE] du menu [OPTION].

Remarque

- Régler [PUISSANCE DE LA LAMPE] sur [ECO] réduit la luminosité mais permet d’accroître la durée de vie de la lampe.
- La période d’utilisation de 4 000 heures n’est pas garantie : il s’agit d’une estimation brute.
  Lorsque les lampes sont allumées et éteintes fréquemment, le cycle de remplacement de la lampe est réduit.
  L’environnement de l’utilisation affecte le cycle de remplacement de la lampe.

Procédure de remplacement du bloc-lampe

Attention

- Une fois que la lampe a atteint 4 000 heures d'utilisation (alors que [PUISSANCE DE LA LAMPE] est réglé sur [NORMAL]), le projecteur n'est utilisable que 10 minutes après mise sous tension.(➡ page 90)
- Effectuez les étapes 20) à 23) de la procédure durant ces 10 minutes.
- Lorsque le projecteur est fixé au plafond, n'effectuez pas la procédure de remplacement directement sous le bloc-lampe, ne placez pas la tête trop près du projecteur.
- N'ouvrez le couvercle supérieur du projecteur que pour en remplacer le bloc-lampe.
- Évitez d'allumer le projecteur lorsque le couvercle supérieur est ouvert.
- Remplacez toujours le filtre à air et le filtre électrostatique en même temps que le bloc-lampe.
- Installez le bloc-lampe et le capuchon conformément aux consignes.

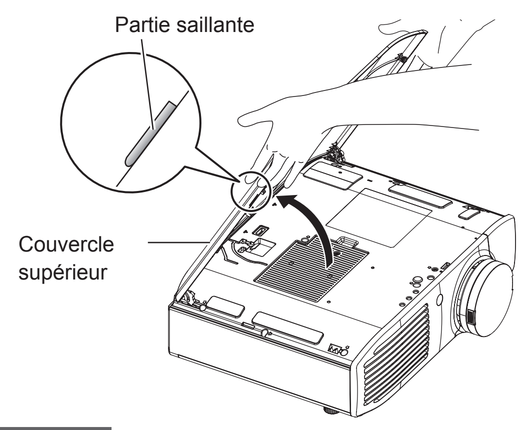
1) **Basculez le bouton <MAIN POWER> sur <OFF>pour éteindre le projecteur tel que décrit dans la procédure « Arrêt du projecteur » (➡ page 30), retirez la fiche électrique de la prise, puis, au bout d'une heure minimum, vérifiez que l'environnement de la lampe s'est refroidi.**

2) **Retirez le câble vidéo connecté à la borne de raccordement.**

Attention

- Si vous ouvrez complètement le capot supérieur, il risque d'entrer en contact avec des connecteurs (câble vidéo, par exemple) et de les sectionner. Avant d'ouvrir le capot supérieur, veillez à retirer les câbles vidéo connectés, etc.

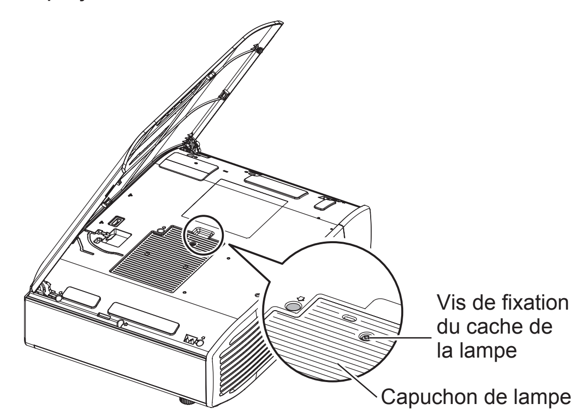
3) **Saisissez les parties saillantes à l'angle avant du couvercle supérieur du projecteur et soulevez pour ouvrir.**
   * Lorsque le projecteur est monté sur le support de plafond au niveau de l'objectif pendant l'ouverture/la fermeture du capot supérieur.



Attention

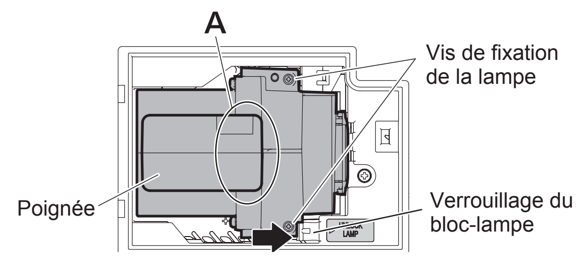
- N'ouvrez pas le panneau supérieur à fond. Pour connaître la procédure à suivre si le capot supérieur se détache, voir « Fixation du couvercle supérieur ». (➡ page 93)

4) **Utilisez un tournevis cruciforme pour dévisser la vis de fixation du capuchon de la lampe jusqu'à ce qu'elle soit libre, puis retirez le capuchon de la lampe.**
   * Retirez doucement le capuchon de la lampe du projecteur.



5) **Utilisez un tournevis cruciforme pour dévisser les vis de fixation du bloc-lampe (2 vis).**

6) **Tenez la poignée du bloc-lampe et avec le dispositif de verrouillage du bloc-lampe maintenu dans la direction de la flèche noire, tirez-le soigneusement hors du projecteur d'un mouvement vertical.**



7) **Installez le nouveau bloc-lampe en veillant à respecter le sens d'insertion. Appuyez sur le dessus du bloc-lampe pour vous assurer qu'il est bien en place. Vissez fermement les deux vis de fixation du bloc-lampe à l'aide d'un tournevis cruciforme.**
   - Appuyez fermement sur la pièce A lors de l'insertion du bloc-lampe.

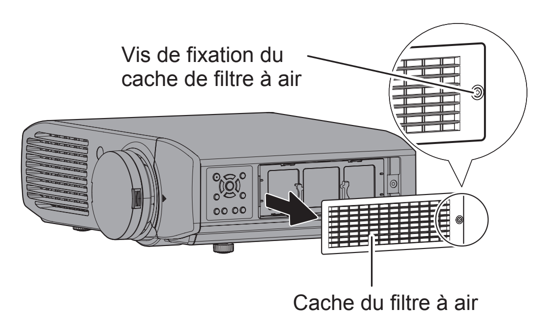
8) **Montez le capuchon de la lampe et fixez la vis avec un tournevis cruciforme.**

9) **Fermez le capot supérieur du projecteur.**
   - Fermez le capot supérieur en suivant la procédure inverse de l'étape 3), et appuyez sur la partie centrale du capot supérieur.

10) **Reconnectez le câble vidéo débranché à l'étape 2) à la borne de raccordement.**

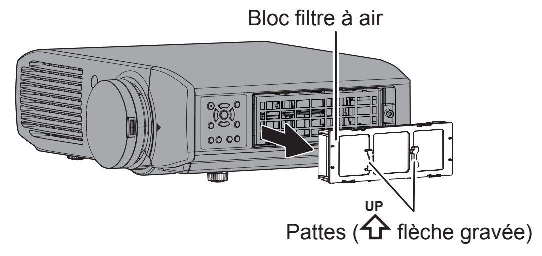
11) Retirez le filtre à air.

- À l'aide d'un tournevis cruciforme, dévissez les vis de fixation du cache du filtre à air et enlevez-le.



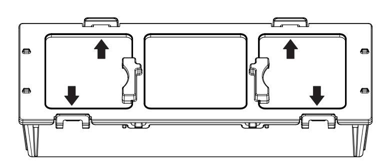
12) Retirez le filtre à air.

- Tenez les poignées du filtre à air et extrayez-le du projecteur.



* Après avoir retiré le filtre à air, nettoyez soigneusement son support et l'entrée d'air du projecteur.

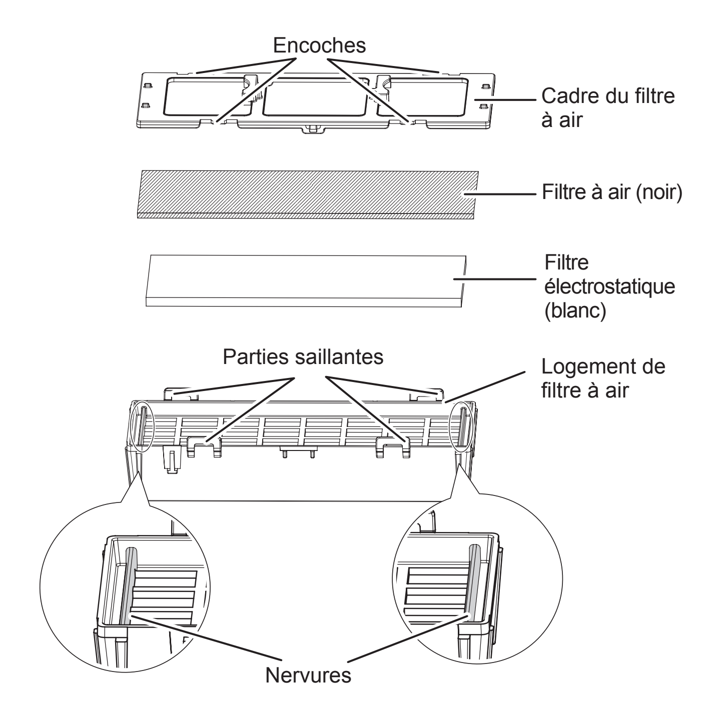
13) Appuyez sur les parties saillantes du filtre à air retiré du projecteur dans la direction de la flèche noire et retirez le cadre du filtre à air.



14) Replacez le filtre à air / le filtre électrostatique.

- Remplacez le filtre à air et le filtre électrostatique dans le projecteur par de nouveaux.

* Veillez à fixer le filtre électrostatique et le filtre à air dans le bon ordre.



15) Assemblez le filtre à air.

- Insérez tout d'abord le filtre électrostatique (blanc) au centre du boîtier en vous assurant que les bordures ne se placent pas au-dessus des nervures, puis insérez le filtre à air (noir) de façon à placer les quatre coins dans le boîtier avant de fixer le cadre du filtre à air.

* Veillez à ne pas bloquer le filtre à air entre son cadre et le boîtier.

* Alignez les encoches et les parties saillantes sur le boîtier du filtre à air et le cadre du filtre à air lors de son assemblage. Lors de la fixation du cadre du filtre à air, vérifiez que les quatre encoches sont correctement alignées avec les parties saillantes sur le boîtier du filtre à air et qu'elles se sont mises en place.

16) Fixez le filtre à air au projecteur.

- Fixez le filtre à air au projecteur en suivant la procédure inverse du point 12).

* Insérez le filtre à air à fond dans le projecteur, dans la direction de la flèche sur le cadre du filtre à air (UP) jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

17) Montez le capot du filtre à air, puis fixez-le fermement en serrant la vis avec un tournevis cruciforme.

18) Insérez la fiche secteur dans une prise, puis appuyez sur la partie <ON> du bouton <MAIN POWER> pour allumer le projecteur.

19) Appuyez sur la touche d'alimentation <⏻/|> ou sur la télécommande pour commencer la projection vidéo.

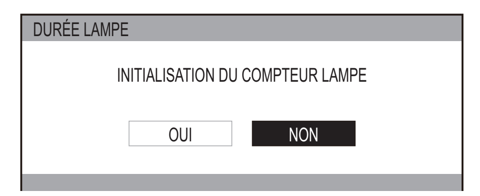
Entretien

20) Appuyez sur la touche <MENU> pour ouvrir l'écran de menu, puis sélectionnez [OPTION] avec les touches ▲▼ et appuyez sur la touche <ENTER>.

21) Sélectionnez [DURÉE DE LA LAMPE] à l'aide des touches ▲▼.

22) Maintenez la touche <ENTER> enfoncée pendant 3 secondes.

- L'écran [DURÉE DE LA LAMPE] s'affiche.

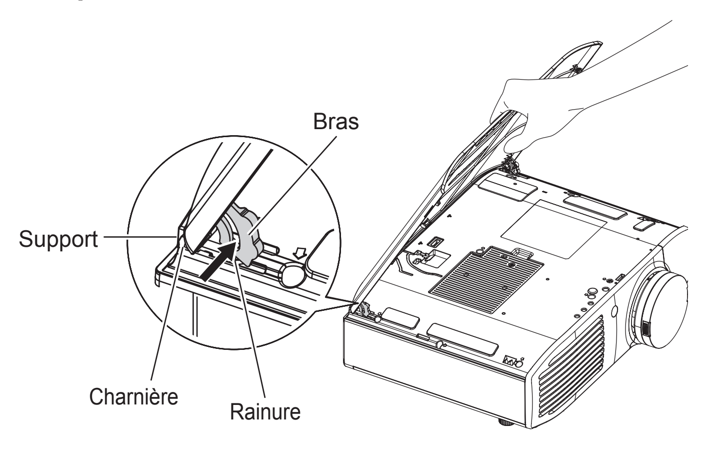


23) Sélectionnez [OUI] à l'aide des touches ◄► et appuyez sur la touche <ENTER>.

- [DURÉE DE LA LAMPE] est réinitialisé à « 0 », et le projecteur s'éteint. Au bout de quelques instants, le projecteur bascule en mode veille.

■ Fixation du couvercle supérieur

Maintenez le couvercle supérieur comme indiqué dans l'illustration ci-dessous, alignez la charnière avec le support, puis, tout en poussant le bras dans le sens de la flèche (vers l'intérieur du projecteur), poussez-le dans la rainure.



Dépannage

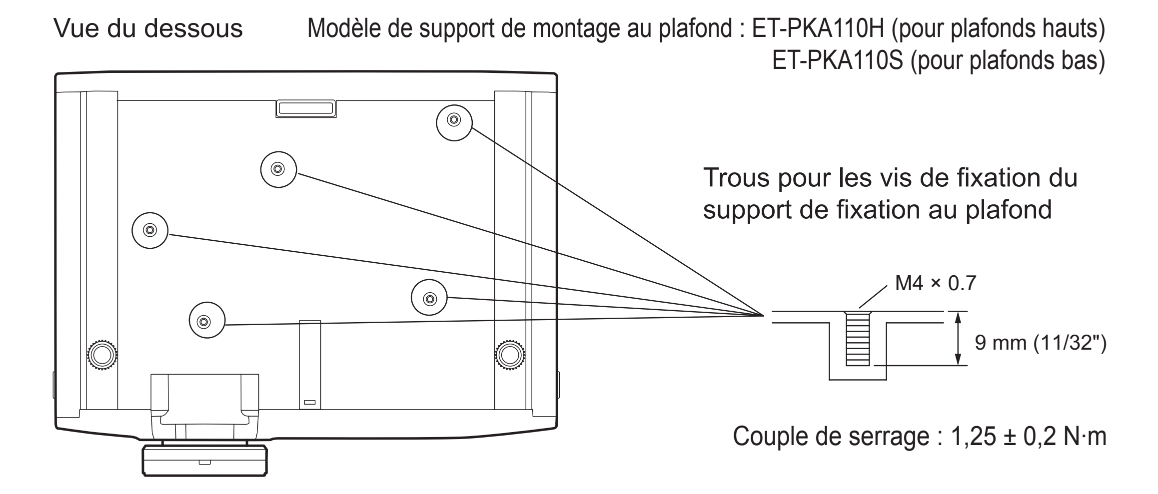
Relisez attentivement cette section.
Pour plus de détails, reportez-vous à la page correspondante.

Problème	Cause	Page
Impossible d'allumer l'appareil.	● Le cordon d'alimentation n'est pas branché. ● Le bouton <MAIN POWER> est sur <OFF> (hors tension). ● La prise de courant n'est pas alimentée. ● Les disjoncteurs se sont déclenchés. ● Le voyant <TEMP> ou le voyant <LAMP> est allumé ou clignote. ● Le bloc-lampe n'a pas été installé correctement.	28 29 — — 85, 86 91
Aucune image ne s'affiche.	● Il se peut que la source d'entrée du signal ne soit pas connectée correctement à la borne correspondante. ● Il se peut que le réglage de sélection d'entrée ne soit pas correct. ● Il se peut que le réglage de [LUMINOSITÉ] soit au minimum. ● L'appareil externe connecté au projecteur ne fonctionne pas correctement. ● La fonction [PAUSE] est peut-être en cours d'utilisation. ● Le bouchon d'objectif est peut-être encore fixé à l'objectif.	26 34 40 — 83 19
L'image est floue.	● La mise au point de l'objectif n'est pas réglée correctement. ● Le projecteur n'est pas placé à la distance correcte de l'écran. ● L'objectif est sale. ● Le projecteur est trop incliné.	73 22 19 22
La couleur est pâle ou grisâtre.	● Les réglages [COULEUR] et [TEINTE] ne sont peut-être pas corrects. ● L'appareil connecté au projecteur n'est pas réglé correctement.	40 —
La télécommande ne fonctionne pas.	● Les piles sont usées. ● Les piles ne sont pas insérées correctement. ● Le capteur de signal de télécommande du projecteur est peut-être obstrué. ● La télécommande est hors de la plage de fonctionnement. ● La présence de lumières fluorescentes peut produire des interférences. ● Il se peut qu'un émetteur infrarouge 3D produise des interférences.	— 18 18 18 — 70
L'image n'est pas projetée correctement.	● [SYSTÈME-TV] et [RGB/YC_BC_R] ou [RGB/YP_BP_R] ne sont pas sélectionnés correctement. ● Il y a un problème avec le magnétoscope ou une autre source du signal. ● Le signal reçu n'est pas compatible avec le projecteur.	57, 58 — —
L'image en provenance de l'ordinateur ne s'affiche pas.	● Le câble est peut-être trop long. (Utilisez un câble de moins de 10 m (32'10") de long.) ● La sortie vidéo externe de l'ordinateur est peut-être réglée incorrectement. (Vous pouvez changer les paramètres de la sortie externe en appuyant simultanément sur les touches [Fn] + [F3] ou [Fn] + [F10]. La méthode à utiliser varie selon le type d'ordinateur ; pour plus de détails, reportez-vous à la documentation fournie avec l'ordinateur.)	— —
La vidéo provenant d'un appareil compatible HDMI ne s'affiche pas ou apparaît brouillée.	● Le câble HDMI n'est pas complètement inséré. ● Allumez puis éteignez le projecteur et l'appareil externe. ● Le signal reçu n'est pas compatible avec le projecteur.	27 28 100
La vidéo 3D est interrompue lors de son visionnement.	● Les lunettes 3D sont peut-être déchargées. Si vous utilisez des lunettes 3D rechargeables, chargez leur batterie. Si vous utilisez des piles jetables, remplacez-les.	—

* Si le projecteur ne fonctionne toujours pas correctement après que vous avez vérifié les points ci-dessus, contactez votre distributeur.

Dispositifs de sécurité du support de fixation au plafond

- Lors de la fixation du projecteur au plafond, utilisez le support de fixation Panasonic spécifié (numéro de modèle : ET-PKA110H (pour plafonds hauts) et ET-PKA110S (pour plafonds bas)).
- L’installation du support de fixation au plafond ne doit être effectuée que par un technicien qualifié.
- Même pendant la période de garantie, le fabricant ne peut être tenu pour responsable des dégâts ou accidents causés par l’utilisation d’un support de fixation au plafond ne provenant pas d’un distributeur agréé ou monté incorrectement.
- Les supports de fixation au plafond non utilisés doivent être enlevés rapidement par un technicien qualifié.
- Veillez à utiliser un tournevis dynamométrique. Évitez d’utiliser un tournevis électrique ou à impact.
- Pour plus de détails, reportez-vous au mode d’emploi fourni avec le support de fixation au plafond.
- Les numéros de modèle des accessoires et accessoires en option peuvent être modifiés sans préavis.



Utilisation de VIERA Link

VIERA Link (HDAVI Control™) connecte le projecteur et le dispositif grâce à la fonction VIERA Link et permet un contrôle aisé du dispositif de home cinema au moyen de la télécommande du projecteur.

- Ce projecteur prend en charge la fonction « HDAVI Control 5 ».
  Toutefois, les fonctions disponibles dépendent de la version de HDAVI Control sur l'appareil connecté. Veuillez vérifier la version de HDAVI Control sur l'appareil connecté.
- Les mêmes fonctions sont utilisables avec des appareils d'autres fabricants si la spécification HDMI est compatible avec CEC.

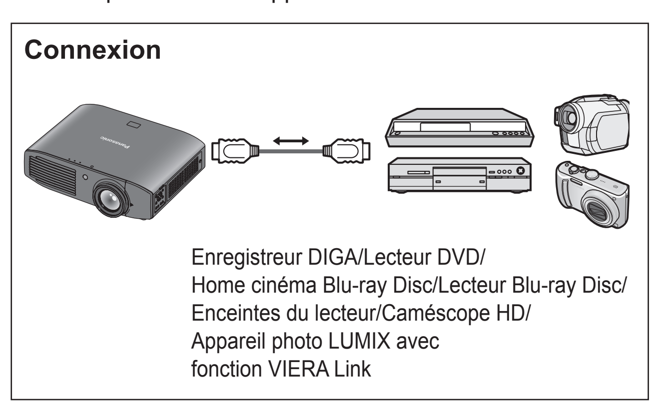
Récapitulatif des fonctions VIERA Link

IERA Link (connexion HDMI uniquement)

Fonction \ Appareil connecté	Enregistreur DIGA avec fonction VIERA Link	Lecteur DVD/ lecteur Blu-ray avec fonction VIERA Link	Caméscope HD/ appareil photo LUMIX avec fonction VIERA Link
Lecture facile[*1]	○	○	○
[DÉMARRAGE SIMULTANÉ] (➡ page 82)	○	○	○
[ARRÊT SIMULTANÉ] (➡ page 82)	○	○	○
[VEILLE ECO ÉNERGIE] (➡ page 82)	○ [*3]	○ [*3]	○
[MODE VEILLE INTELLIGENT] (➡ page 82)	○ [*2]	○ [*2]	○
Contrôle du menu de l'appareil connecté à l'aide de la télécommande du projecteur (➡ page 98)	○ [*2]	○ [*2]	○ [*2]
Contrôle du haut-parleur	—	—	—

*1 : Si [DÉMARRAGE SIMULTANÉ] (➡ page 82) est [ACTIVÉ],ce projecteur est automatiquement mis sous tension lorsque la lecture sur des appareils externes, tels qu'un enregistreur DIGA, commence.
*2 : Disponible avec l'appareil doté de la fonction « HDAVI Control 2 » (ou une version ultérieure).
*3 : Disponible avec l'appareil doté de la fonction « HDAVI Control 4 » (ou une version ultérieure).

Connexion

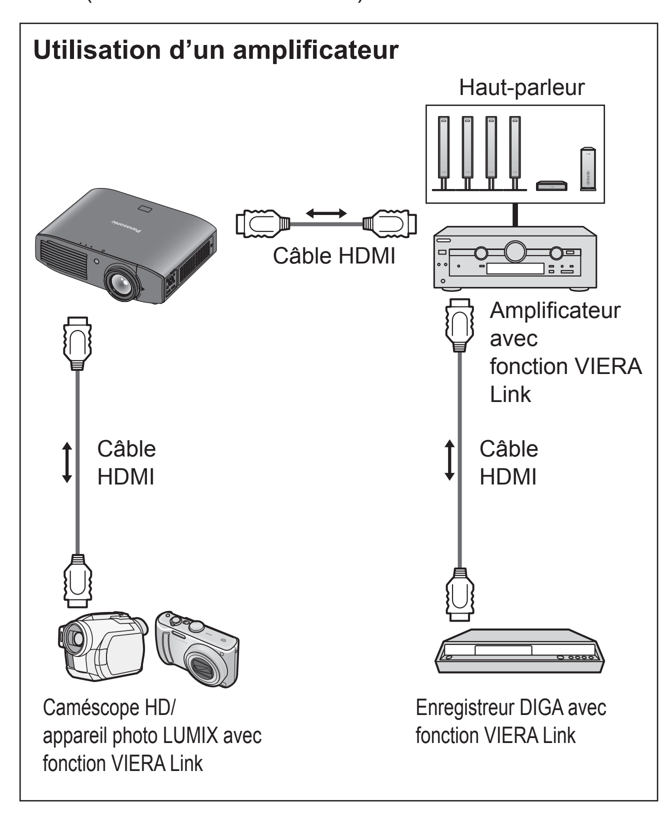


Enregistreur DIGA/Lecteur DVD/
Home cinéma Blu-ray Disc/Lecteur Blu-ray Disc/
Enceintes du lecteur/Caméscope HD/
Appareil photo LUMIX avec
fonction VIERA Link

Remarque

- Utilisez impérativement un câble HDMI haut débit conforme aux normes HDMI.
- Pour connecter le projecteur et un appareil compatible « VIERA Link », choisissez la borne d'entrée HDMI 1/2/3.
- Pour les produits Panasonic autres que ce projecteur, consultez la section relative à « VIERA Link » dans le manuel de l'appareil à connecter.
- VIERA Link ne peut pas être utilisé avec un affichage (projecteur, téléviseur, etc).

Utilisation d'un amplificateur



Annexe

Contrôle VIERA Link d'un équipement compatible

« Utilisation du menu [MENU VIERA LINK] » (➡ page 98)

- Le tableau ci-dessous affiche le nombre maximum d'équipements compatibles pouvant être contrôlés par la commande VIERA Link.
  Cela comprend les connexions à l'équipement déjà connecté au projecteur.
  Par exemple, un enregistreur DIGA connecté à un amplificateur qui est connecté au projecteur via un câble HDMI.

Type d'équipement	Nombre maximum
Enregistreur (enregistreur DIGA, etc.)	3
Lecteur (lecteur DVD, lecteur Blu-ray Disc, caméscope HD, caméra LUMIX, caméra numérique, enceintes du lecteur, home cinéma Blu-ray Disc, etc.)	3
Système audio (enceintes du lecteur, home cinéma Blu-Ray Disc, amplificateur, etc.)	1
Tuner (boîtier décodeur, etc.)	4

VIERA Link « HDAVI Control »

Les connexions au dispositif (enregistreur DIGA, caméscope HD, enceintes du lecteur, amplificateur, etc.) avec câbles HDMI vous permettent de les relier automatiquement.

Ces fonctions sont limitées aux modèles qui incorporent « HDAVI Control » et « VIERA Link ».

- Certaines fonctions ne sont accessibles qu'avec certaines versions de HDAVI Control sur le dispositif. Veuillez vérifier la version de HDAVI Control sur le dispositif connecté.
  Certaines fonctions ne pourront pas être utilisées même si les versions sont les mêmes.
- VIERA Link « HDAVI Control », qui repose sur les fonctions de contrôle fournies par le standard HDMI, également appelé HDMI CEC (Consumer Electronics Control), est une fonction unique que nous avons mise au point et ajoutée.
  Ainsi, son utilisation avec les dispositifs d'autres fabricants qui prennent en charge HDMI CEC n'est pas garantie.
- Veuillez consulter le manuel correspondant au dispositif concerné qui prend en charge la fonction Link.
- Pour connaître les dispositifs Panasonic compatibles, consulter votre revendeur Panasonic local.

Préparations

- Utilisez un câble HDMI complet. Les câbles non compatibles HDMI ne peuvent pas être utilisés.
- Configurer le dispositif connecté.
  Allumez le dispositif connecté.
  Réglez [DÉMARRAGE SIMULTANÉ] dans le menu de configuration.
  (Veuillez lire le manuel du dispositif pour ces configurations.)
- Configurer le projecteur
  Allumez le projecteur.
  Réglez le mode d'entrée sur [HDMI 1 IN], [HDMI 2 IN] ou [HDMI 3 IN] et assurez-vous qu'une image s'affiche correctement.
  Sélectionnez [RÉGLAGES VIERA LINK] dans le menu [OPTION].
  Si [VIERA LINK] est réglé sur [OUI], vous devez d'abord sélectionner [NON], puis à nouveau [OUI] pour activer le réglage [OUI].

Remarque

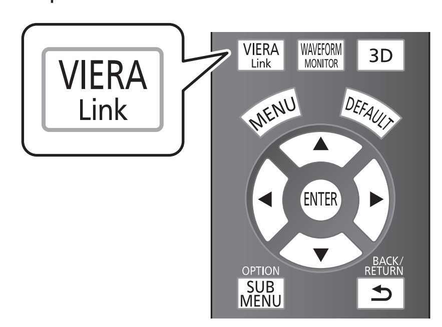
- Cette configuration doit être réalisé à chaque fois que l'une des conditions suivantes se présente :
  - Première utilisation
  - Ajout ou reconnexion d'un dispositif
  - Modification de la configuration

Annexe

Utilisation du menu [MENU VIERA LINK]

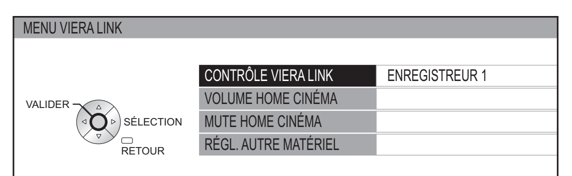
Vous pouvez contrôler certaines fonctions de l’appareil connecté avec les commandes ou la télécommande de ce projecteur.

- Si l’appareil ne fonctionne pas, vérifiez-en les réglages.
- Pour des détails sur le fonctionnement de l’appareil externe connecté, veuillez lire le manuel correspondant.



Appuyez sur la touche <VIERA LINK>. Éventuellement, sélectionnez [MENU VIERA LINK] sous [AUTRES FONCTIONS] dans le menu [OPTION], puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le menu [MENU VIERA LINK] s’affiche.

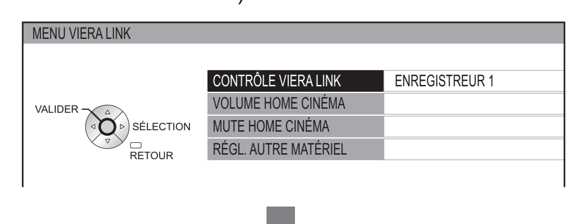


Accéder au menu de l’équipement et l’utiliser

1) **Sélectionnez [CONTRÔLE VIERA LINK] à l’aide des touches ▲▼.**

2) **Sélectionnez le type d’appareil que vous souhaitez connecter à l’aide des touches ◄►.**

3) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   (ENREGISTREUR / LECTEUR / HOME CINÉMA / CAMÉSCOPE / LUMIX / APPAREIL PHOTO NUMÉRIQUE / AUTRE)
   - [HOME CINÉMA] désigne un système équipé du projecteur, d’une sortie audio et d’une sortie vidéo.
   - [AUTRE] désigne un tuner (par exemple, le boîtier décodeur).



Le menu de l’appareil connecté s’affiche.
(Le mode d’entrée change automatiquement.)

4) **Utilisez le menu de l’appareil.**
   - Vous pouvez utiliser les commandes du projecteur ainsi que les touches de la télécommande. (Les fonctions contrôlables dépendent de l’appareil connecté.)

Si vous accédez à un appareil non VIERA Link

CONTRÔLE VIERA LINK	ENREGISTREUR 1

Le type de l’appareil connecté s’affiche. Vous pouvez accéder au menu de l’appareil, mais sans l’utiliser. Utilisez la télécommande de l’appareil pour commander celui-ci.

Si plusieurs enregistreurs ou lecteurs sont connectés

Vous pouvez connecter jusqu’à trois enregistreurs ou lecteurs simultanément.

CONTRÔLE VIERA LINK	ENREGISTREUR 1

Enregistreur 1 - 3/Lecteur 1 - 3

Des appareils de même type connectés aux bornes HDMI (1/2/3) du projecteur sont inscrits dans l’ordre croissant des numéros de borne.
Par exemple, si deux enregistreurs sont connectés à HDMI 2 et HDMI 3 respectivement, l’enregistreur connecté à HDMI 2 s’affiche en tant que [ENREGISTREUR 1] et l’enregistreur connecté à HDMI 3 s’affiche en tant que [ENREGISTREUR 2].

Remarque

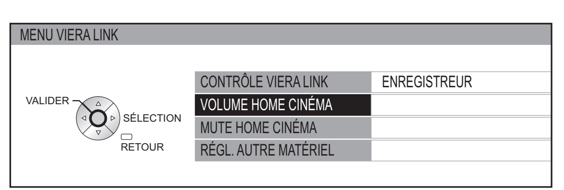
- Certaines opérations ne seront pas disponibles en fonction de l’appareil. Dans ce cas, utilisez votre propre télécommande pour faire fonctionner l’appareil.
  (Les fonctions des boutons en couleur, telles que la modification de la date des programmes TV pour l’enregistreur Blu-ray, ne peuvent pas être contrôlées par la télécommande.)

[VOLUME HOME CINÉMA]

Vous pouvez régler le volume des haut-parleurs home cinéma avec la télécommande du projecteur.

- Si le volume ne peut pas être réglé, vérifiez les réglages de l’appareil.

1) Sélectionnez [VOLUME HOME CINÉMA] à l’aide des touches ▲▼.



2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- La barre de réglage du volume s’affiche.

VOLUME HOME CINÉMA ◀ 64 ▶

Remarque

- L’aspect de la barre de réglage du volume peut varier en fonction de l’appareil connecté.

3) Appuyer sur les touches ◄ ► pour régler le volume de l'appareil.

Remarque

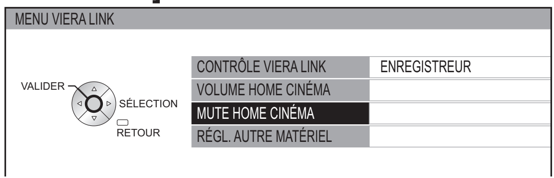
- Les fonctions des haut-parleurs risquent de ne pas fonctionner correctement, tout dépend de l’appareil connecté.
- L’image ou le son risque de ne pas être disponible pendant les premières secondes une fois que le mode d’entrée est changé.
- HDAVI Control 5 est la norme la plus récente (à compter septembre 2012) pour les appareils compatibles HDAVI Control.

[MUTE HOME CINÉMA]

Vous pouvez désactiver le son des haut-parleurs home cinéma avec la télécommande du projecteur.

- Si le son ne peut pas être désactivé, vérifiez les réglages de l’appareil.

1) Sélectionnez [RÉGL. AUTRE MATÉRIEL] à l’aide des touches ▲▼.



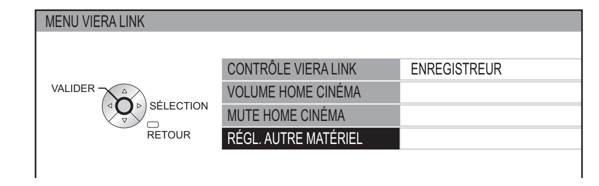
2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Appuyez à nouveau sur la touche <ENTER> pour annuler la mise en silence.

[RÉGL. AUTRE MATÉRIEL]

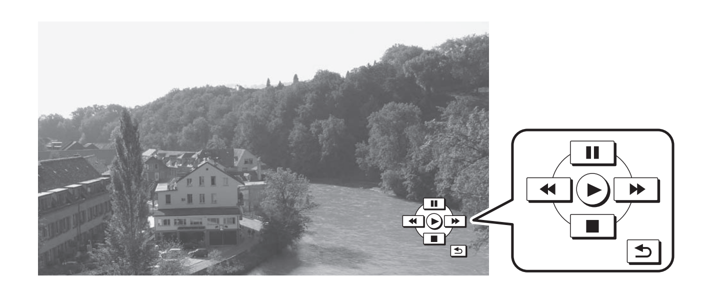
Lorsque vous visionnez des vidéos à l’aide d’une entrée HDMI d’appareils externes prenant en charge la norme VIERA LINK conçue par d’autres fabricants, vous pouvez afficher l’écran de la télécommande et contrôler ces appareils à l’aide de la télécommande de ce projecteur.

1) Appuyez sur les touches ▲▼ pour sélectionner [RÉGL. AUTRE MATÉRIEL].



2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Une image de télécommande est projetée sur l’écran. Suivez cette procédure pour utiliser l’appareil.



Informations techniques

Liste de signaux compatibles

Le tableau suivant spécifie les types de signaux compatibles avec les projecteurs.
Format : V : VIDEO, S : S VIDEO, R : RGB, Y : YC_BC_R/YP_BP_R, H : HDMI

Mode	MODE SIGNAL	Résolution de l'affichage (points)*1	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge (MHz)	Format	Compatible Plug and Play HDMI
			H (kHz)	V (Hz)			
NTSC/NTSC 4.43/ PAL-M/PAL60	—	720 × 480i	15,7	59,9	—	V/S	—
PAL/PAL-N/SECAM	—	720 × 576i	15,6	50,0	—		—
525i (480i)	480i	720 × 480i	15,7	59,9	13,5	R/Y	—
625i (576i)	576i	720 × 576i	15,6	50,0	13,5		—
525p (480p)	480p	720 × 483	31,5	59,9	27,0	R/Y/H	○
625p (576p)	576p	720 × 576	31,3	50,0	27,0		○
750 (720)/60p	720/60p	1 280 × 720	45,0	60,0	74,3		○
750 (720)/50p	720/50p	1 280 × 720	37,5	50,0	74,3		○
1 125 (1 080)/60i	1 080/60i	1 920 × 1 080i	33,8	60,0	74,3		○
1 125 (1 080)/50i	1 080/50i	1 920 × 1 080i	28,1	50,0	74,3		○
1 125 (1 080)/24p	1 080/24p	1 920 ×1 080	27,0	24,0	74,3		○
1 125 (1 080)/60p	1 080/60p	1 920 ×1 080	67,5	60,0	148,5		○
1 125 (1 080)/50p	1 080/50p	1 920 ×1 080	56,3	50,0	148,5		○
VGA	VGA60	640 × 480	31,5	59,9	25,2	R	—
	VGA75	640 × 480	37,5	75,0	31,5		—
	VGA85	640 × 480	43,3	85,0	36,0		—
SVGA	SVGA56	800 × 600	35,2	56,3	36,0		—
	SVGA60	800 × 600	37,9	60,3	40,0		—
	SVGA72	800 × 600	48,1	72,2	50,0		—
	SVGA75	800 × 600	46,9	75,0	49,5		—
	SVGA85	800 × 600	53,7	85,1	56,3		—
XGA	XGA60	1 024 × 768	48,4	60,0	65,0		—
	XGA70	1 024 × 768	56,5	70,1	75,0		—
	XGA75	1 024 × 768	60,0	75,0	78,8		—
	XGA85	1 024 × 768	68,7	85,0	94,5		—
MXGA	MXGA70	1 152 × 864	64,0	70,0	94,2		—
	MXGA75	1 152 × 864	67,5	74,9	108,0		—
1 280 × 720	1 280 × 720/60	1 280 × 720	44,8	59,9	74,5		—
1 280 × 768	1 280× 768/60	1 280 × 768	47,8	59,9	79,5		—
1 280 × 800	1 280 × 800/60	1 280 × 800	49,7	59,8	83,5		—
SXGA	SXGA60	1 280 × 1 024	64,0	60,0	108,0		—
SXGA+	SXGA+60	1 400 × 1 050	65,2	60,0	122,6		—
WXGA+	WXGA+60	1 440 × 900	55,9	59,9	106,5		—
1 920 ×1 080	1 920 ×1 080/60	1 920 × 1 080*2	66,6	59,9	138,5		—
	1 920 ×1 080/50	1 920 × 1 080	55,6	49,9	141,5		—
WUXGA	WUXGA60RB	1 920 × 1 200*2	74,0	60,0	154,0		—

*1 : Le « i » après la résolution indique un signal entrelacé.
*2 : Compatible avec VESA CVT-RB (Réduction de l'effacement).

Remarque

- Le nombre de points d´affichage est de 1 920 x 1 080 pixels pour le PT-AT6000E.
  Un signal avec une résolution différente sera projetée après conversion de la résolution aux caractéristiques du projecteur.
- Lors de la connexion de signaux entrelacés, l'image projetée peut scintiller.

Liste des signaux vidéo 3D pris en charge

Si [FORMAT DU SIGNAL 3D] est réglé sur [AUTOMATIQUE], les signaux 3D pris en charge par ce projecteur sont des signaux HDMI dans le tableau ci-dessous.

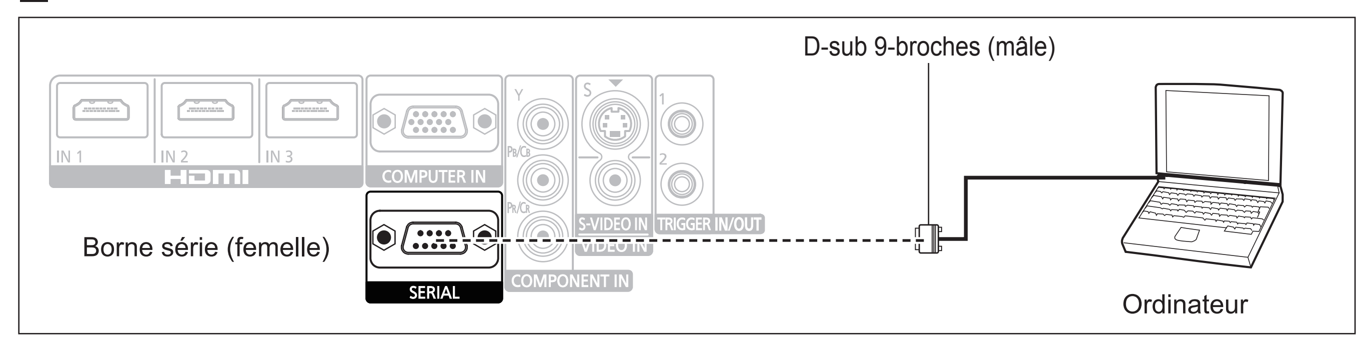
Mode	Format des signaux vidéo 3D		
	FRAME PACKING	COTE A COTE	HAUT ET BAS
750 (720)/60p	○*	○	○*
750 (720)/50p	○*	△	○*
1 125 (1 080)/60i	—	○*	—
1 125 (1 080)/50i	—	○*	—
1 125 (1 080)/24p	○*	○	○*
1 125 (1 080)/60p	—	○	—
1 125 (1 080)/50p	—	△	—

*: Indique un signal de format 3D obligatoire qui correspond aux normes HDMI.
△ : l’affichage 3D n’est possible que si [FORMAT DU SIGNAL 3D] est réglé sur [COTE A COTE].

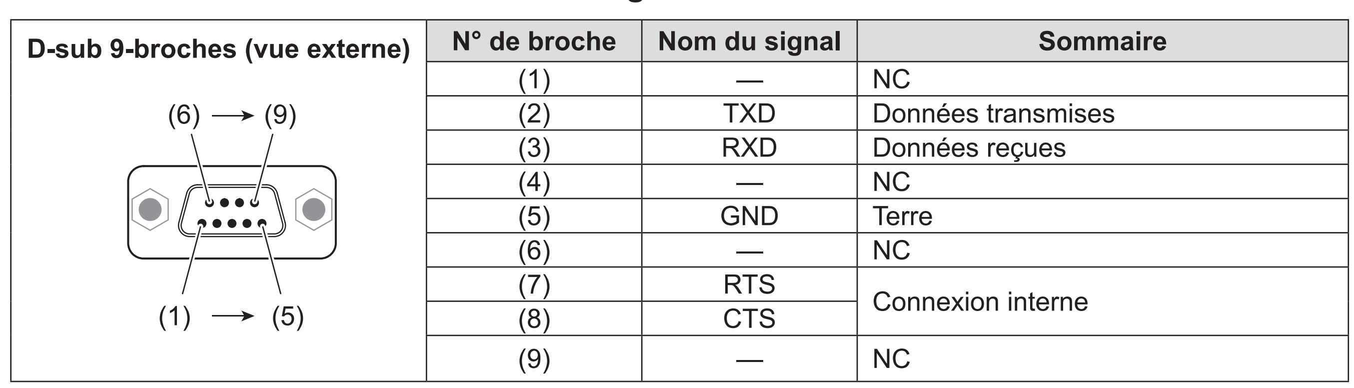
Borne série

La borne série qui se trouve sur le panneau des connecteurs du projecteur est conforme aux spécifications de l'interface RS-232C, de sorte que le projecteur puisse être commandé par un ordinateur personnel relié à cette borne.

Connexion



Attribution des broches et nom des signaux



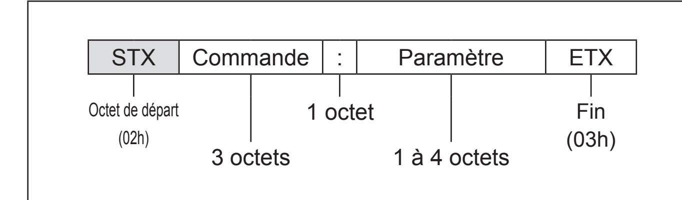
N° de broche	Nom du signal	Sommaire
(1)	—	NC
(2)	TXD	Données transmises
(3)	RXD	Données reçues
(4)	—	NC
(5)	GND	Terre
(6)	—	NC
(7)	RTS	Connexion interne
(8)	CTS	
(9)	—	NC

Réglages de communication

Niveau de signal	RS-232C
Méthode de sync.	Asynchrone
Débit en bauds	9 600 bps
Parité	Aucun

Longueur de caractère	8 bits
Bit d'arrêt	1 bit
Paramètre X	Aucun
Paramètre S	Aucun

Format de base



Les données envoyées par l'ordinateur commenceront par STX, puis continueront avec commande, paramètre et se termineront par ETX.
Il est possible d'ajouter des paramètres si nécessaire.

Attention

- Le projecteur ne peut pas recevoir de commandes pendant les 10 secondes qui suivent l'allumage de la lampe. Attendez 10 secondes avant d'envoyer une commande.
- Si plusieurs commandes sont envoyées, vérifiez qu'une réponse du projecteur a été reçue pour chaque commande avant d'envoyer la suivante.
- Lorsqu'une commande ne nécessitant pas de paramètres est envoyée, il est inutile de taper les deux points (:).

Remarque

- Si une commande incorrecte est envoyée, la commande ER401 sera envoyée du projecteur à l'ordinateur personnel.

Spécifications du câble

(Connexion à un ordinateur personnel)

Projecteur			PC (DTE)
1	NC	NC	1
2			2
3			3
4	NC	NC	4
5			5
6	NC	NC	6
7			7
8			8
9	NC	NC	9

Commandes de contrôle

Les commandes disponibles lors du contrôle de ce projecteur depuis un ordinateur sont les suivantes.

<Commandes de fonctionnement>

Commande	Contenu du contrôle	Remarques
PON	ALLUMAGE	En mode veille, toutes les commandes autres que la commande PON sont ignorées. La commande PON est ignorée pendant lorsque le contrôle de la lampe est activé. ●Si la commande PON est reçue alors que le ventilateur de refroidissement fonctionne après l'extinction de la lampe, celle-ci ne se rallume pas avant 85 secondes environ (l'objectif est de préserver la lampe).
POF	EXTINCTION	
IIS	SWITCH INPUT	Paramètres CP1 = COMPONENT IN SVD = S-VIDEO IN VID = VIDEO IN HD1 = HDMI 1 IN HD2 = HDMI 2 IN HD3 = HDMI 3 IN RG1 = COMPUTER IN
OMN	MENU	Afficher le menu principal.
OEN	ENTER	Activer les éléments sélectionnés dans le mode menu.
OBK	RETURN	Renvoyer au menu précédent ou fermer le mode menu.
OCU OCD OCL OCR	Touches de navigation (▲▼◄►)	OCU = curseur ▲ OCD = curseur ▼ OCL = curseur ◄ OCR = curseur ►
OLE	OBJECTIF	Affiche les mires de test pour le réglage [ZOOM/FOCUS]. ([RETOUR] ou [MENU] pour finir)
OST	STANDARD	Réinitialiser avec le réglage par défaut (➡ page 33)
OFZ	GEL D'IMAGE	Geler l'image projetée. (➡ page 83) 0 = ACTIVÉ, 1 = DÉSACTIVÉ
FC1	TOUCHE FONCTION	Active la fonction attribuée à la touche <FUNCTION> de la télécommande.
OSH	PAUSE	Interrompre temporairement la projection. Envoyer la commande pour commuter entre l'activation et la désactivation. (➡ page 83) Ne pas commuter rapidement entre l'activation et la désactivation. Pendant que la fonction PAUSE est activée, elle se désactive lorsqu'une commande est reçue.
OVM	IMAGE	Activer le menu [IMAGE]. Envoyer la commande pour changer les éléments du menu. (➡ page 40)
OMM	CHARGEMENT MÉMOIRE	Affiche le menu [CHARGEMENT MÉMOIRE].
OWM	MONITEUR DE PROFIL	Paramètre 0 = NON 1 = BALAYAGE COMPLET(Y) 2 = BALAYAGE COMPLET(R) 3 = BALAYAGE COMPLET(G) 4 = BALAYAGE COMPLET(B) 5 = BALAYAGE UNE LIGNE(Y) 6 = BALAYAGE UNE LIGNE(R) 7 = BALAYAGE UNE LIGNE(G) 8 = BALAYAGE UNE LIGNE(B)
VS1	ASPECT	Basculer le rapport d'aspect. Le rapport L/H est commuté chaque fois que cette commande est envoyée. (➡ page 61)
VPM	MODE IMAGE	Commuter le [MODE IMAGE]. (➡ page 40) Paramètre NOR = NORMAL DYN = DYNAMIQUE 709 = REC709 DCN = D-CINÉMA CN1 = CINÉMA 1 CN2 = CINÉMA 2 GM1 = JEU
DPA	PICTURE ADJUST	Affiche l'écran d'ajustement individuel du menu [IMAGE] utilisé immédiatement avant cette opération.
DCM	GEST. COULEUR	Affiche le menu [GEST. COULEUR].
OVL	MENU VIERA LINK	Affiche le menu [MENU VIERA LINK].

Commande	Contenu du contrôle	Remarques
OSM	SOUS-MENU	Affiche le SOUS-MENU de l'équipement connecté, lorsque [RÉGLAGES VIERA LINK] - [VIERA LINK] est [ACTIVÉ], et que l'appareil compatible « VIERA Link » et qu'un équipement d'autres fabricants compatible CEC est connecté. Voir la page 97 pour plus de détails sur les équipements d'autres fabricants compatibles CEC.
KST	CORRECTION DE TRAPÈZE	Affiche l'écran de réglage individuel [CORRECTION DE TRAPÈZE].
DAM	MENU AVANÇÉ	Affiche l'écran d'ajustement individuel du menu [MENU AVANÇÉ] utilisé immédiatement avant cette opération
OAS	RÉGLAGE AUTOMATIQUE	Fonctionnement du RÉGLAGE AUTOMATIQUE. COMPUTER IN (RGB) uniquement (sauf signaux vidéo de film)
OOT	MISE EN SOMMEIL	Régler la durée avant l'extinction automatique de l'appareil. (➡ page 80) 0 = NON 1 = 60 MIN 2 = 90 MIN 3 = 120 MIN 4 = 150 MIN 5 = 180 MIN 6 = 210 MIN 7 = 240 MIN
O3D	RÉGLAGES 3D	Afficher l'écran du menu [RÉGLAGES 3D].
VXX	CHARGEMENT MÉM. OPT.	Charger MÉMOIRE OPT. LMLI0 = +00000 = MÉMOIRE OPT. 1 LMLI0 = +00001 = MÉMOIRE OPT. 2 LMLI0 = +00002 = MÉMOIRE OPT. 3 LMLI0 = +00003 = MÉMOIRE OPT. 4 LMLI0 = +00004 = MÉMOIRE OPT. 5 LMLI0 = +00005 = MÉMOIRE OPT. 6
	RÉGLAGE GAMMA	Configurer RÉGLAGE Y (SORTIE) AGOS0 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = SORTIE (0000 - 0255)
		Configurer RÉGLAGE R (SORTIE) AGOS1 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = SORTIE (0000 - 0255)
		Configurer RÉGLAGE G (SORTIE) AGOS2 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = SORTIE (0000 - 0255)
		Configurer RÉGLAGE B (SORTIE) AGOS3 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = SORTIE (0000 - 0255)
		Configurer RÉGLAGE GAMMA (ENTRÉE) AGIS0 = p1p2d1d2d3 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3 = ENTRÉE (001 - 099)
	TRIGGER 1 (SORTIE)	Basculer TRIGGER 1 (SORTIE) lorsque LIEN COMMANDES RS-232 est configuré dans le menu RÉGLAGE TRIGGER 1. TROI0 = +00000 = BAS TROI0 = +00001 = ÉLEVÉ
	TRIGGER 2 (SORTIE)	Basculer TRIGGER 2 (SORTIE) lorsque LIEN COMMANDES RS-232 est configuré dans le menu RÉGLAGE TRIGGER 2. TROI1 = +00000 = BAS TROI1 = +00001 = ÉLEVÉ
	FORMAT DU SIGNAL 3D	Switches the [3D INPUT FORMAT].(➡ page 64) DIFI1=+00000 = AUTOMATIQUE DIFI1=+00001 = NATIF DIFI1=+00003 = COTE A COTE DIFI1=+00004 = HAUT ET BAS

<Commandes d’interrogation>

Commande	Contenu du contrôle	Paramètre
QPW	Statut de l’alimentation	000 = DÉSACTIVÉE 001 = ACTIVÉE
QIN	Statut du signal ENTRÉE	CP1 = COMPONENT IN SVD = S-VIDEO IN VID = VIDEO IN HD1 = HDMI 1 IN HD2 = HDMI 2 IN HD3 = HDMI 3 IN RG1 = COMPUTER IN
QPM	Statut MODE IMAGE	NOR = NORMAL DYN = DYNAMIQUE 709 = REC709 DCN = D-CINEMA CN1 = CINÉMA 1 CN2 = CINÉMA 2 GM1 = JEU (➡ page 40)
QSH	Statut PAUSE	0 = DÉSACTIVÉ 1 = ACTIVÉ (➡ page 83)
QFZ	Statut GEL D’IMAGE	0 = DÉSACTIVÉ 1 = ACTIVÉ (➡ page 83)
QOT	Statut OFF TIMER	0 = NON 1 = 60 MIN 2 = 90 MIN 3 = 120 MIN 4 = 150 MIN 5 = 180 MIN 6 = 210 MIN 7 = 240 MIN (➡ page 80)
QWM	Statut PROFIL	Paramètre 0 = NON 1 = BALAYAGE COMPLET(Y) 2 = BALAYAGE COMPLET(R) 3 = BALAYAGE COMPLET(G) 4 = BALAYAGE COMPLET(B) 5 = BALAYAGE UNE LIGNE(Y) 6 = BALAYAGE UNE LIGNE(R) 7 = BALAYAGE UNE LIGNE(G) 8 = BALAYAGE UNE LIGNE(B)
QVX:AGOS0	Statut RÉGLAGE GAMMA	AGOS0 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = OUTPUT (0000 - 0255)
QVX:AGOS1		AGOS1 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = OUTPUT (0000 - 0255)
QVX:AGOS2		AGOS2 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = OUTPUT (0000 - 0255)
QVX:AGOS3		AGOS3 = p1p2d1d2d3d4 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3d4 = OUTPUT (0000 - 0255)
QVX:AGIS0		AGIS0 = p1p2d1d2d3 p1p2 = POINT (01 - 15) d1d2d3 = INPUT (001 - 099)
QVX:DIFI1	Statut FORMAT DU SIGNAL 3D	DIFI1=+00000 = AUTOMATIQUE DIFI1=+00001 = NATIF DIFI1=+00003 = COTE A COTE DIFI1=+00004 = HAUT ET BAS

Caractéristiques

Le tableau suivant décrit les caractéristiques du projecteur.

Alimentation		100 V - 240 V CA 50 Hz/60 Hz
Consommation		Moins de 310 W En mode veille (quand le ventilateur est arrêté) : 0,08 W
Ampérage		3,8 A - 1,5 A
Panneau d'affichage à cristaux liquides	**Taille du panneau (diagonale)**	18,7 mm (0,74")
	Rapport d'aspect	16 : 9
	Méthode d'affichage	3 panneaux d'affichage à cristaux liquides transparents (RGB)
	Pilotage	Par matrice active
	Pixels	2 073 600 (1 920 x 1 080) x 3 panneaux
Objectif		Zoom motorisé (2x)/Mise au point motorisée F 1,9 – 3,2, f 22,4 mm – 44,8 mm
Lampe		Lampe UHM (220 W)
Luminosité[*1]		2 400 lm
Conditions d'utilisation		Température : 0 °C - 40 °C (32 °F - 104 °F) Si [MODE HAUTE ALTITUDE] (➡ page 80) est réglé sur [OUI] : 0 °C - 35 °C (32 °F - 95 °F) Humidité : 20 % – 80 % (sans condensation)
Fréquence de balayage[*2] **(pour des signaux RGB)**	**Fréquence de balayage horizontal**	15 kHz - 74 kHz
	Fréquence de balayage vertical	24 Hz - 85 Hz
	Fréquence d'horloge	Moins de 154 MHz
Signaux COMPONENT (YP_BP_R)		525i (480i), 625i (576i), 525p (480p), 625p (576p), 750 (720)/60p, 750 (720)/50p, 1 125 (1 080)/60i, 1 125 (1 080)/50i, 1 125 (1 080)/60p, 1 125 (1 080)/50p, 1 125 (1 080)/24p
Système de couleurs		7 (NTSC/NTSC 4.43/PAL/PAL-M/PAL-N/PAL60/SECAM)
Taille de la projection		Affichage d'images 3D 1,02 m - 5,08 m (40" - 200") Affichage d'images 2D 1,02 m - 7,62 m (40" - 300")
Distance de projection		Affichage d'images 3D 1,2 m - 12,0 m (3'11" - 39'4") (Format 16:9) Affichage d'images 2D 1,2 m - 18,1 m (3'11" - 59'5") (Format 16:9)
Rapport d'aspect d'écran		16 : 9
Installation		FAÇADE/SOL, FAÇADE/PLAFOND, ARRIÈRE/SOL, ARR./ PLAFOND (Mode de sélection du menu)

*1. Les mesures, les conditions de mesure et les méthodes de notation se conforment toutes aux normes internationales ISO21118.
*2. Pour plus de détails sur les signaux vidéo qui peuvent être projetés avec ce projecteur, voir la « Liste des signaux compatibles » (➡ page 100).

Annexe

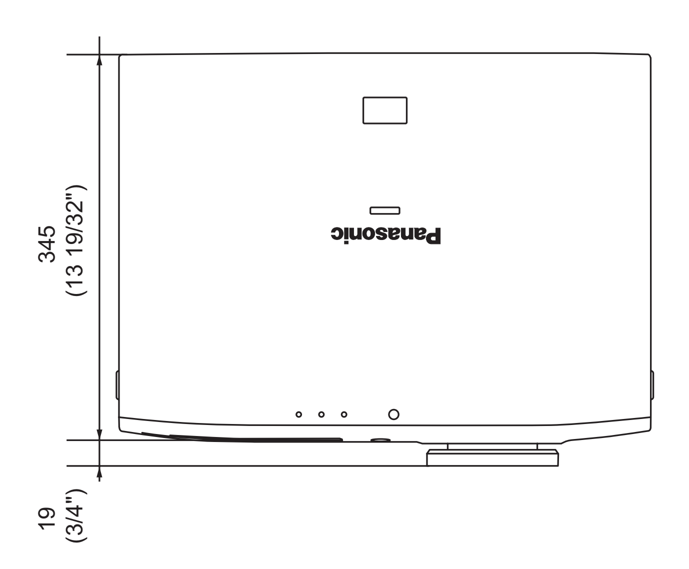
Bornes	**S-VIDEO IN**	1 jeu, Mini DIN 4 broches Y : 1,0 V [p-p], C : 0,286 V [p-p], 75 Ω	
	VIDEO IN	1 jeu, connecteur RCA 1,0 V [p-p], 75 Ω	
	COMPUTER IN	1 jeu, D-sub HD 15 broches (femelle) (signal RGB)	
		R.G.B.	0,7 V [p-p], 75 Ω
		G.SYNC	1,0 V [p-p], 75 Ω
		HD/SYNC[*1]	TTL Haute impédance, compatible avec polarité positive/négative automatique
		VD[*1]	TTL Haute impédance, compatible avec polarité positive/négative automatique
		(signal Y, P_B/C_B, P_R/C_R)	
		Y:	1,0 V [p-p] (Sync comprise), 75 Ω
		P_B/C_B, P_R/C_R	0,7 V [p-p], 75 Ω
	COMPONENT IN	1 jeu, connecteur RCA x 3	
		Y:	1,0 V [p-p] (Sync comprise), 75 Ω
		P_B/C_B, P_R/C_R	0,7 V [p-p], 75 Ω
	HDMI IN	3 jeux, connecteur HDMI 19 broches (HDCP / Deep color / HDAVI Control Ver. 5 compliant)	
	SERIAL	1 jeu, compatible D-sub 9 broches RS-232C	
	TRIGGER / 3D SHUTTER OUT	2 jeux, connecteur monaural 12 V CC, max.100 mA (peut être sélectionné pour l'entrée et la sortie à l'aide du menu).	
Boîtier		Plastique moulé (PC+ABS)	
Dimensions		Largeur	470 mm (18 1/2")
		Hauteur	151 mm (5 15/16")
		Profondeur	364 mm (14 11/32")
Poids		Environ 8,7 kg (19,18 lb.)[*2]	
Certifications		EN60950-1, EN55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN55024	
Télécommande	**Alimentation**	3 V CC (piles AA/R6/LR6 × 2)	
	Plage de fonctionnement	Environ 7 m (23') (lorsqu'elle est utilisée juste en face du récepteur de signal)	
	Poids	125 g (4,4 oz.) (piles comprises)	
	Dimensions	Largeur	48 mm (1 7/8")
		Longueur	138 mm (5 7/16")
		Hauteur	28,3 mm (1 1/8") (parties saillantes non comprises)

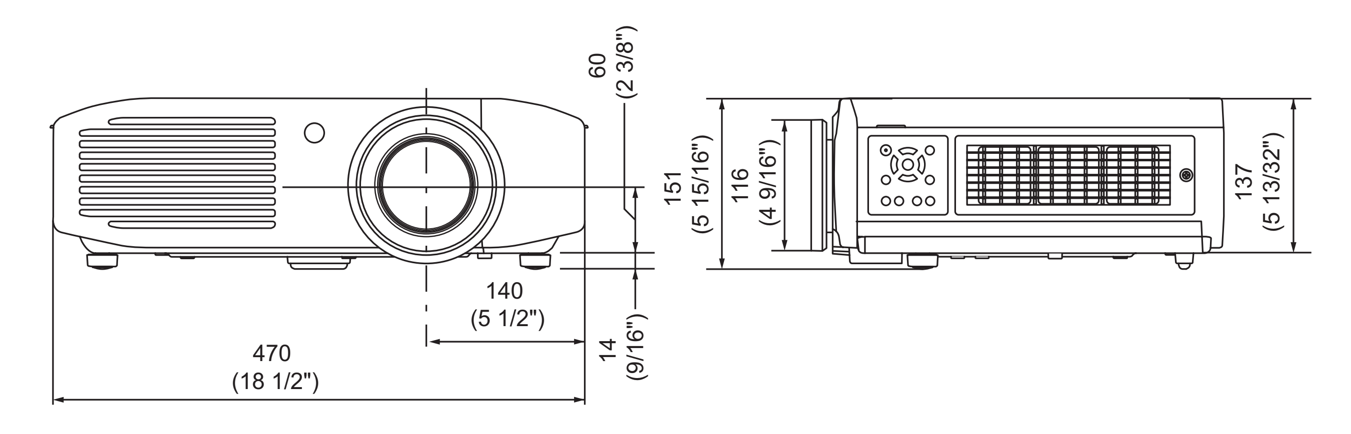
*1. HD/SYNC et les bornes VD n'acceptent pas les signaux de synchronisation tri-niveaux.
*2. Valeur moyenne. Le poids varie pour chaque produit.

Annexe

Dimensions

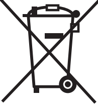
Unité : mm





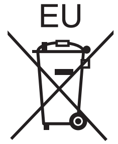
Index

Avis aux utilisateurs concernant la collecte et l'élimination des piles et des appareils électriques et électroniques usagés




Apposé sur le produit lui-même, sur son emballage, ou figurant dans la documentation qui l'accompagne, ce pictogramme indique que les piles et appareils électriques et électroniques usagés doivent être séparés des ordures ménagères.
Afin de permettre le traitement, la valorisation et le recyclage adéquats des piles et des appareils usagés, veuillez les porter à l'un des points de collecte prévus, conformément à la législation nationale en vigueur ainsi qu'aux directives 2002/96/CE et 2006/66/CE.

En éliminant piles et appareils usagés conformément à la réglementation en vigueur, vous contribuez à prévenir le gaspillage de ressources précieuses ainsi qu'à protéger la santé humaine et l'environnement contre les effets potentiellement nocifs d'une manipulation inappropriée des déchets.



Pour de plus amples renseignements sur la collecte et le recyclage des piles et appareils usagés, veuillez vous renseigner auprès de votre mairie, du service municipal d'enlèvement des déchets ou du point de vente où vous avez acheté les articles concernés.

Le non-respect de la réglementation relative à l'élimination des déchets est passible d'une peine d'amende.



Pour les utilisateurs professionnels au sein de l'Union européenne
Si vous souhaitez vous défaire de pièces d'équipement électrique ou électronique, veuillez vous renseigner directement auprès de votre détaillant ou de votre fournisseur.

Information relative à l'élimination des déchets dans les pays extérieurs à l'Union européenne
Ce pictogramme n'est valide qu'à l'intérieur de l'Union européenne. Pour connaître la procédure applicable dans les pays hors Union Européenne, veuillez vous renseigner auprès des autorités locales compétentes ou de votre distributeur.

Note relative au pictogramme à apposer sur les piles (voir les 2 exemples ci-contre)
Le pictogramme représentant une poubelle sur roues barrée d'une croix est conforme à la réglementation. Si ce pictogramme est combiné avec un symbole chimique, il remplit également les exigences posées par la Directive relative au produit chimique concerné.

Panasonic Corporation

Web Site : http://panasonic.net/avc/projector/

M0912KM0 -KI